INÉDIT
DAREDEVIL : LA CIBLE
PAR KEVIN SMITH & GLENN FABRY

28 PAGES DE BD

PREVIEW
AVENGERS VS X-MEN
PAR BRIAN BENDIS & JOHN ROMITA JR.

COMIC BOX

COMIC BOX #78

LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

SEPTEMBRE
OCTOBRE
2012

BATMAN
AU BÛCHER ?
UNE HYSTÉRIE
MÉDIATIQUE

INVITÉS
WALT SIMONSON
KIERON GILLEN
DUNCAN FEGREDO
CARL POTTS

LES TITRES
GUY GARDNER
LES INHUMAINS
RUSS MANNING

SAN DIEGO COMIC CON INTERNATIONAL
SAN DIEGO 2012,
COMPTE-RENDU

SUPER-HÉROS & DIVERSITÉ

M 07155 - 78 - F: 6,90 € - RD
Belgique : 7,90 €

MARVEL

WWW.COMICBOX.COM

LE FILM ÉVÈNEMENT ENFIN CHEZ VOUS !

HUNGER GAMES™

LE 18 AOÛT EN DVD,
ÉDITION COLLECTOR 2 DVD,
BLU-RAY 2 DISQUES
ET VOD SUR cinéma[S] à la demande

METROPOLITAN FILM & VIDEO

NT1

Mobile by Orange

metro

NRJ HIT MUSIC ONLY !

LIONSGATE

C'EST L'HISTOIRE D'UN FAN

Cette fois j'ai envie de vous parler d'une vraie personne. Un type qui nous ressemble beaucoup. Un garçon nommé Caleb avec lequel la plupart d'entre vous partagent sans doute beaucoup de goûts. Depuis son plus jeune âge Caleb veut devenir humoriste. Pas la profession la plus facile d'accès alors, en attendant, Caleb est obligé de se satisfaire de petits boulots et de travailler dans différentes grandes surfaces. Caleb est aussi un geek assumé. Bien qu'il ait quelques kilos de plus que l'acteur Zachary Levi, il me fait un peu penser à Chuck, le héros du feuilleton éponyme et lui aussi vendeur. Caleb a 23 ans et il est tellement geek que, lorsque sa jeune épouse est tombée enceinte, ils n'ont pas hésité : ils ont décidé qu'ils baptiseraient le bébé Hugo... En hommage au personnage d'Hurley (Hugo Reyes) dans **Lost**. Caleb et son épouse aiment aussi beaucoup les super-héros. Ils forment un gentil couple avec lequel il serait sans doute agréable de discuter, d'échanger. Nous aurions sans doute plein de choses à nous dire. Caleb ferait sans doute quelques blagues plus ou moins drôles. Et nous dirait à quel point il aime bien Batman. Bien sûr il faudrait que la discussion soit en anglais car Caleb Medley et son épouse, Katie, habitent le Colorado. Et puis, depuis peu, la discussion ne serait peut-être pas aussi joyeuse que nous pouvions l'espérer il y a encore quelques semaines. Parce qu'en juillet dernier, alors qu'il ne reste plus que quelques jours avant que Katie accouche d'Hugo, les Medley décident de se faire une dernière grande sortie, en prévision des mois suivants qui promettent d'être remplis de changements de couches et de responsabilités parentales. Katie aura sans doute déjà accouché quand **The Dark Knight Rises** sortira en salle. Mais il leur reste « heureusement » une alternative : une avant-première organisée plusieurs jours avant la sortie officielle. La projection se déroule à deux pas de chez eux, au Cinéma Century 16 d'Aurora. C'est un point culminant pour eux, trois ou quatre jours avant la date prévue pour la naissance d'Hugo. Ils ne peuvent pas prévoir qu'un loser à la chevelure orange ouvrira le feu sur la foule. Ils ne peuvent pas prévoir que Caleb prendra une balle dans la tête. L'horreur. Dans un état jugé gravissime, Caleb est hospitalisé et doit être opéré plusieurs fois. La balle lui coûte non seulement un œil mais d'autres interventions lourdes sont prévues. Et on ne peut qu'essayer d'imaginer l'horreur de Kathy, obligée de mettre au monde (et quel monde !) son enfant dans ces conditions. Seulement voilà. L'histoire se passe aux USA et Caleb, comme pas mal de ses collègues, n'a pas de couverture sociale. Alors je sais que ces lignes versent dans le mélo, dans le pathos. Mais bon, alors qu'une bonne partie des médias se concentre sur l'identité du tueur (un taré de plus qui a décidé que c'était la méthode la plus sûre d'avoir son quart d'heure de gloire), ne glorifions pas le coupable, oublions son nom, ne lui donnons absolument pas la célébrité qu'il voulait. Je préfère m'intéresser à Caleb ou aux autres (car, bien sûr, il n'y avait pas que Caleb ce soir-là dans la salle du cinéma Century 16). Son horreur n'est pas exclusive. Une douzaine de personnes ne sont jamais rentrées de cette projection de Batman. Des dizaines d'autres furent blessées. Il y a beaucoup de gens à aider. Caleb, par exemple, a besoin de fonds pour son traitement. Et sans couverture sociale ce n'est pas rien. Sans parler de l'après pour sa famille qui, d'une manière ou d'une autre va devoir faire face à des dépenses énormes dans les mois à venir. Moi, je me dis que je n'aurai sans doute jamais l'occasion d'avoir avec lui la discussion agréable dont je parlais plus tôt. Mais je peux au moins utiliser l'argent que j'aurais dépensé en payant ma tournée lors de cette soirée imaginaire. Il y a une page internet prévue à cet effet (http://calebmedley.com/help). D'autres victimes dans son cas sont sans doute facilement trouvables sur internet avec des pages créées pour les aider. Pendant ce temps, un ou deux médias sont déjà à l'œuvre pour nous dire qu'Aurora c'est la faute des films et des comics trop violents. On commence à nous dire avec une fascination morbide que le tueur est fan du Joker... Tandis que certains « journalistes » (heureusement pas si nombreux que ça) tentent de nous démontrer que les comics américains fabriquent des tueurs, il convient de savoir qui sont les victimes d'Aurora : des gens comme vous et moi... Si ce n'est que nous avons eu la chance de ne pas nous trouver dans la même salle. Avec le temps il y aura sans doute des livres et même un biopic consacré au tueur. Mais c'est lui accorder beaucoup d'honneur. Je préfère avoir une pensée pour tous ces fans de comics et de super-héros, Caleb et les autres, dont la vie a basculé dans l'horreur. C'est de ces noms-là dont il faut se souvenir.

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

COMIC BOX #78

Rédaction : FULL FX, 38 rue de Malte 75011 Paris.
Tél. : 01 43 20 43 01
Rédacteur en chef : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com)
Rédacteur en chef adjoint : Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com) - **Rédacteurs :** Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz), Zemo (zemo@comicbox.com), Digitalyn, Bernard Dato. **Secrétariat de rédaction :** Gabrielle Comhaire. **Our Man@Panini :** Matteo Lasso - **Spirit of the PAD (le clan des rédacteurs-graphistes) :** Izod, Pyro - **Couverture :** Kaare Andrews.
Publicité : Denis Velardocchio/Vellacom Tél. : 06 12 06 68 74.
Remerciements : Dominique Maisons, CB Cebulski, A.J. Fierro, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Walter DeMarchi, François Hercouet, Jean-Michel Ferragatti, Damien Jamet, Hugues Ossart, Eric Maigret, Sophie Caiola, Marie Fabbri, Emmanuelle Klein, Antoine Maurel.

Éditeur : PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX - Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerini - **Directeur délégué :** Sébastien Dallain - **Comité de direction :** Alain Guerini, Henri Fumet, Sébastien Dallain - **Directeur éditorial européen :** Marco Lupoi - **Rédacteur en chef Panini comics :** Walter de Marchi - **Responsable marketing opérationnel :** Magalie Brutin - **Coordinatrice commerciale :** Valérie Bryndza - **Contrôleur de gestion :** Jérôme Tassel - **Relations médias :** Pauline Giovanolla.

Abonnements : PANINI France - Service Abonnement - BP 321 - 27933 GRAVIGNY Cedex - Adresse mail : paniniFrance@dinexis.com Tél. : 02 32 29 18 80 - Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 30 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 50 euros.
Impression : Canale Printing S.p.A. Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro Torinese (Italie) - **Reassort :** OPTIMIS CONSEIL - Tél. : 09 75 43 30 09 - Email : contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire : 0916 K 78368 - **ISSN :** N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution. Imprimé dans l'UE.

CRÉDITS COUVERTURE : ™ & © 2012, Marvel. All Rights Reserved. Used with Permission. CRÉDITS INTÉRIEURS : tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

www.comicbox.com

#78 SEPTEMBRE - OCTOBRE 2012

AVENTURES INTÉRIEURES

EN VEDETTE

06 LE COMIC-BOOK DÉCRYPTÉ
Agent de l'Empire est une nouvelle extension de l'univers de **Star Wars**. Une idée lumineuse : introduire le concept d'espionnage, à travers un agent très très spécial qui croise des personnages très familiers. Une saga à la fois super-abordable et donc super-conseillée !

08 EN DIRECT DES USA : COMIC CON INTERNATIONAL @ SAN DIEGO
Comment frustrer une partie des lecteurs de comics ? En privilégiant les annonces ciné et en diluant les projets de séries sur plusieurs jours. Et pourtant Marvel a bien décidé d'une refonte massive, Marvel Now! Et Image Comics a bien fait le plein d'auteurs. De son côté DC aura un peu compliqué les choses avec sa gestion particulière de certains persos... Retour sur une édition en mi-teinte du plus gros rendez-vous de l'année, finalement très marqué par les annonces ciné !

12 ENTRETIEN AVEC KIERON GILLEN
Cela fait maintenant quelques années que le scénariste anglais décrit les aventures des X-Men tels que dirigés par Cyclope. Avec le schisme au sein des mutants, la chose a été poussée à un autre niveau. Mais Kieron Gillen a aussi considérablement élargi le champ d'action d'un personnage comme Loki. C'est également lui qui dictera la prochaine relance d'Iron Man dans le cadre de Marvel Now! On en cause...

16 GUY GARDNER : VERT DE RAGE
Sale gosse, personnage un peu réac' ou même carrément ennemi de Green Lantern à certaines époques de sa vie, Guy Gardner est une des grandes gueules de l'univers DC. Mais sa carrière s'étale sur des décennies et a connu bien des virages. Connaissez-vous vraiment toutes les étapes de ce tempérament de feu ? Retour sur un personnage qui a autant sa place chez les Green Lanterns que chez les Expendables..

22 SUPER-HÉROS ET DIVERSITÉ : L'ART DU MÉTISSAGE
L'apparition de Miles Morales, le nouveau Spider-Man de la gamme **Ultimate**, s'inscrit dans une tendance. Tout comme l'utilisation d'un Superman qui ressemble à Obama. Il s'agit de faire apparaître une plus grande diversité ethnique et culturelle dans une industrie des comics où les blancs ont longtemps été omniprésents. Mais Miles n'est pas le premier Spider-Man noir !

26 ENTRETIEN AVEC WALT SIMONSON
Créateur mythique à plus d'un titre, Walt Simonson a laissé sa marque sur bien des séries d'essence mythologique (**Thor**, pour n'en citer qu'une). D'où une rencontre qui a duré bien au-delà de ce que nous espérions. Nous avons préféré en conserver la plus grande partie. Voici donc le début d'un entretien avec ce faiseur de mythes, en attendant la suite au prochain numéro.

32 BD INÉDITE : DAREDEVIL: LA CIBLE
Près de dix ans que cet épisode de **Daredevil** dormait dans les tiroirs. Tour à tour lâché par Kevin Smith qui n'avait plus le temps de le finir, puis par Marvel qui n'avait plus trop envie, **The Target** se morfondait. Voici donc une curieuse rencontre entre Daredevil et le Tireur...

55 LE HÉROS OUBLIÉ : CAPTAIN JUSTICE
Captain Justice est un héros de BD qui sait qu'il n'existe pas, qu'il n'est qu'une fiction. Mais le jour où il se rend compte que son auteur a perdu son mojo, il décide de venir dans le monde réel pour régler le problème. Sauf que les choses ne se sont pas vraiment passées comme prévu...

8 COMIC CON @ SAN DIEGO

22 SUPER-HÉROS ET DIVERSITÉ

60 MAIS QUI SONT LES INHUMAINS ?

56 ENTRETIEN AVEC DUNCAN FEGREDO
Dessinateur à l'univers très particulier, ce cher Duncan retrouve le chemin des aventures d'Hellboy. Mais un "Hellboy Junior", quand il était encore en culotte courte. Cet artiste de talent nous explique pourquoi il se sent à l'aise dans la sphère.

60 LES INHUMAINS SONT (PRESQUE) PARMI NOUS
Bouhouhou... Personne ne les aime, les Inhumains. Pourchassés, craints... mais surtout méconnus. Il faut dire que cela fait tellement longtemps qu'ils font partie du décor qu'on oublie leurs racines et quelle place ils occupent aussi bien chez Marvel que dans la cosmogonie de Jack Kirby.

66 ENTRETIEN AVEC CARL POTTS
Cet ancien éditeur exécutif de Marvel aura lancé au fil de sa carrière des séries aux antipodes les unes des autres. **Punisher War Journal**, **Power Pack** ou **Alien Legion** se croisent sur son CV. Mais il a aussi été un découvreur de talent déterminant.

70 BATMAN SUR LE BÛCHER ?
Après la tragédie d'Aurora, on pouvait s'attendre à ce que la presse conservatrice américaine remette le couvert et s'attaque sans discernement au cinéma, aux comics et aux jeux vidéo. On n'imaginait pas le nombre de bêtises qu'on allait lire ou entendre via les médias français...

74 RUSS MANNING, L'ÉLÉGANCE D'UN LORD
Ce n'est pas le premier nom qui vient quand on parle de Tarzan mais pourtant Russ Manning en est indissociable. À l'aise aussi dans une Science-Fiction digne de **Planète Interdite**, Russ Manning mérite qu'on s'y intéresse encore aujourd'hui.

78 PREVIEW : AVENGERS VS. X-MEN #1
Nouveau clash chez les héros Marvel. Une force terrible est de retour. Comment lui faire face ? L'accueillir en messie ou en menace ? La réponse va opposer les deux équipes les plus larges. Une lutte frontale qui va changer des choses pour bien des héros.

LE JOURNAL DU FAN

84 JOURNAL DU FAN
Les créations de Joe Madureira hantent le jeu **Darksiders 2**, **Batman : The Dark Knight Rises** poursuit l'aventure sur tablettes et smartphone...

86 MONDES PARALLÈLES
Le Dramaturge est-il la version cynique de **40 ans, toujours Puceau** ? Ou bien une plongée plus réaliste, une rencontre douce-amère avec un solitaire maladif ? En tout cas c'est un album pas commun !

87 DIGITAL COMICS
Dans un monde où on ne dort plus, ceux qui connaissent encore le sommeil passent pour des handicapés. C'est le préambule de **Power Nap**. Vous cherchez autre chose ? Alors donnez sa chance à **The Secret Knots**. Dans le doute, testez Justthefirstframe.com !

88 MATCH DE BOX
Et si vous nous écriviez ? Vous avez aimé ? Détesté ? Vous voulez nous donner votre avis sur les événements de la scène des comiics ? Nous réclamer certains sujets ? Comme nous ne sommes pas télépathes, la meilleure solution est encore un mail ou une lettre !

90 CULT CORNER
Figurines, statuettes ou gadgets en tous genres à l'effigie de vos personnages préférés se sont donné rendez-vous dans ces pages !

92 GUIDE DE LECTURE
De la diversité à tous les étages, avec du renouveau aussi bien chez Urban que chez Panini, des mutants brouillés, des Jedi pourchassés ou Bane qui fait des siennes...

96 DERNIÈRES NOUVELLES
Les comics coûtent trop cher ? Top Cow tape fort en inventant la première série gratuite ! Dynamite multiplie les rencontres entre personnages et Grant Morrison tourne le dos à Superman !

98 DOCTEUR PSYCHO
Dans des comics qui ne cessent de ramener les héros d'entre les morts, et si la seule issue possible était l'exil ? Tourner le dos une bonne fois pour toutes et partir sans se retourner ? Le choix n'est pas évident pour les habitants des univers partagés...

LEXICOMICS

Les comics ont leur jargon. Pour les non-initiés comme pour ceux qui veulent réviser, voici un petit lexique...

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !), désignent la bande dessinée américaine.

Creator-owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Sketchbook Carnet de croquis d'auteur.

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

CHAQUE BIMESTRE, UN COMIC-BOOK EST DISSÉQUÉ PAR LA RÉDACTION. DE QUOI S'AGIT-IL ? COMMENT EN EST-ON ARRIVÉ LÀ ? TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR UN COMIC-BOOK SANS JAMAIS AVOIR PENSÉ À LE DEMANDER.

STAR WARS : AGENT DE L'EMPIRE TOME 1 - PROJET ÉCLIPSE

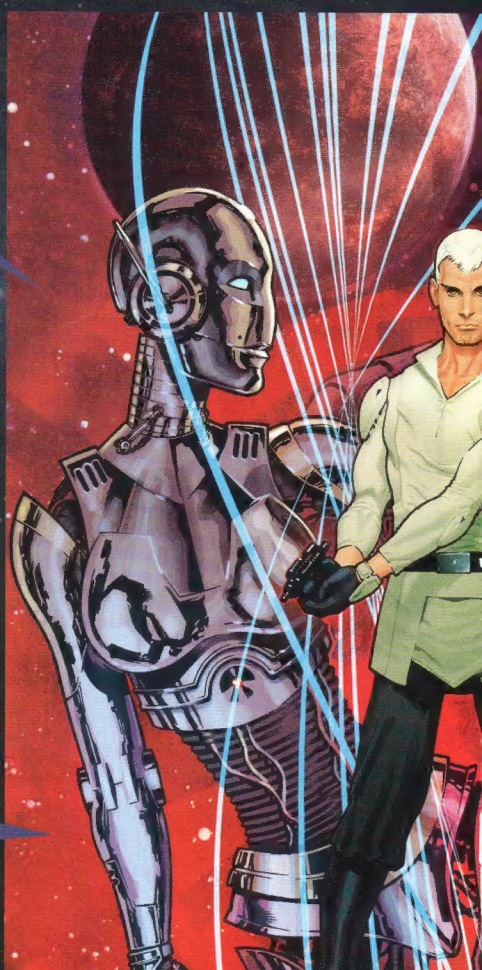
SCÉNARIO : JOHN OSTRANDER - DESSINS : STÉPHANE ROUX, STÉPHANE CRÉTY ET JULIEN HUGONNARD-BERT
SORTIE : SEPTEMBRE 2012 - DELCOURT

ÈRE FAMILIÈRE

Le problème avec l'univers étendu de **Star Wars**, c'est que souvent il est justement trop étendu. Y compris dans les comics de Dark Horse où certaines séries se déroulent parfois 3 000 ans avant les événements et la naissance d'Anakin, et où on reconnaît tout juste deux sabres lasers trafiqués et l'ébauche d'un Wookie page 33. Pas toujours facile de se sentir dans **Star Wars** avec ces idées qui, sans forcément être mauvaises, sont quand même assez éloignées de l'attente du public. Pourtant le scénariste vétéran John Ostrander excelle à trouver de nouveaux terrains d'expansion pour la légende. On avait déjà pu le constater dans (entre autres choses) **Star Wars : Legacy**. Le voici qui revient avec un nouveau concept qui a ceci de particulier qu'il est contemporain des héros principaux (Han Solo er autres). On connaissait les gardes impériaux, les Sith… Et bien voici qu'Agent de l'Empire nous révèle la nouvelle arme du régime de Palpatine. Ni plus ni moins qu'un agent secret !

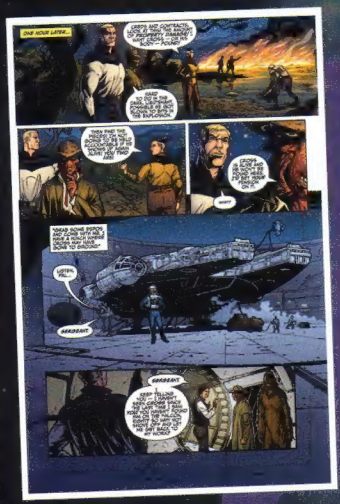
AU SERVICE DE L'EMPIRE

S'il fallait une bande-son à cette nouvelle série, il faudrait arriver à marier le célèbre thème de James Bond de Norman et Barry avec l'hymne impérial de John Williams. Jahan Cross, c'est en effet un agent 007 qui existerait dans une galaxie très, très, lointaine. Et qui bosserait donc pour l'Empire. Pas vraiment par méchanceté intrinsèque mais bien par conscience professionnelle. Ça n'en fait pas un salaud ou un convaincu du côté obscur. Heureusement l'Empire ne manque pas d'ennemis et, pour l'instant en tout cas, Cross a d'autres chats à fouetter que les rebelles ou les contrebandiers. Il existe en effet une sinistre conspiration, liée à la famille Stark (hmm… voyons, ce nom nous dit quelque chose…) qui concerne les robots et androïdes. Et si Cross n'agit pas vite, l'Empire pourrait basculer ou changer de mains…



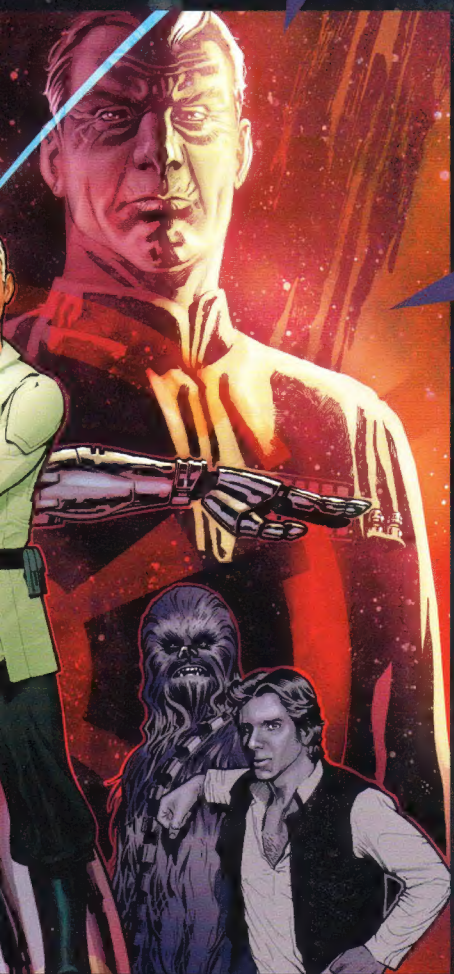
UN STÉPHANE PEUT EN CACHER UN AUTRE…

Aux dessins on retrouve le trop rare Stéphane Roux qui, à l'époque, venait de terminer son travail sur la série **Zatana** (DC Comics). Le style de l'artiste français correspond bien à l'intrigue, ménage un brin d'humour tout en ne ternissant pas l'action. C'est beau et ça ne trahit pas l'ambiance de **Star Wars**. C'est certain. Mais niveaux délais Roux appartient un peu à la même école qu'un Travis Charest. Et en cours de route il a fallu lui trouver un remplaçant. C'est un autre compatriote, Stéphane Créty (**Masqué**), qui s'y est collé. Et si les deux Stéphane n'ont pas, au demeurant, le même style, la rupture est bien moins brutale qu'on pourrait le croire. Créty a fait attention à bien s'accommoder avec ce qui avait précédé, aidé par le fait que toute la mini-série est encrée par Julien Hugonnard-Bert, gage supplémentaire de la continuité graphique.

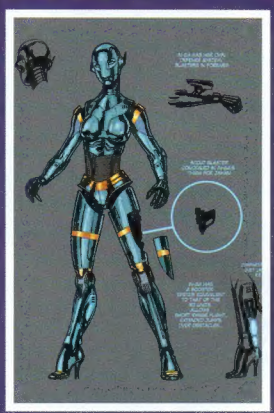

ONE HOUR LATER...
LOOKS LIKE CONTRACTS WERE SIGNED AND DEALS WERE MADE. SO, CHEWIE, WHAT DO YOU SAY? SHALL WE GO BACK TO BUSINESS?
YOU FIND THE CREDITS, I'LL FIND THE CREW.
I'LL GO SEE WHO'S AROUND AT THE CANTINA.
GRRRRR!
GRRRRR!
LISTEN, FELLA...
GRRRRR!
SORRY, ALL YOUR CREDITS WERE SPENT ON THE REPAIRS TO THE FALCON. YOU'LL HAVE TO GET BACK TO WORK.

GUEST... STARS

Ce n'est pas gâcher une surprise particulière (après tout les personnages apparaissent dès la couverture) que de dire qu'on croise dans les pages de cet album les deux tenanciers du Faucon Millenium : Han Solo et Chewbacca. Les aventures de Jahan Cross sont en effet contemporaines de l'époque où ces deux-là vivaient encore de contrebande. Et qui plus est Cross a un passé commun avec Solo. John Ostrander joue un peu Forrest Gump en insérant Jahan dans le passé de certains personnages de la saga mais... c'est très sympathiquement fait ! Du coup cela ouvre plein de possibilités quant à d'autres figures connues que Cross pourrait croiser dans ses missions futures. Clairement, le côté « James Bond de l'espace » ne fonctionne pas au détriment de ce qui fait **Star Wars**. Et c'est bien vu !



FEMME-OBJET



Jahan Cross n'est pas pour autant un copié-collé de Bond. Ostrander a donné à son espion certains éléments à la fois propres aux romans noirs et à la dynamique de Star Wars. Là où Mike Hammer pouvait compter sur sa secrétaire pour lui donner la réplique, là où R2D2 peut compter sur C3-PO, Cross utilise les services d'un robot aux courbes féminines, IN-GA 44. Mais attention, pas une potiche. Sous ses faux-airs d'échappée du film Metropolis, « Inga » est un automate redoutable, avec canons-lasers incorporés. Un atout de poids, donc, qui renforce le côté action de la série, tout en donnant un véritable pendant à Cross. Le personnage évoque certains clichés des comics des années 50 ou 60 (ah, le vieux coup de la secrétaire-robot) tout en le mettant à jour. Et dans l'univers de Star Wars c'est toujours un plus d'avoir un robot moins passif que ce cher C3-PO.

VERDICT

C'est simple. Si vous êtes un(e) forcené(e) de l'univers de **Star Wars** vous y vous retrouverez. Pas de problème. Mais surtout si les multiples dérivés vous égarent ou si vous n'avez jeté qu'un œil dans un comic-book de **Star Wars**, que vous ne connaissez que les films (ou d'ailleurs si vous ne connaissez guère les films), *Agent de l'Empire* est une saga dans laquelle on s'installe très agréablement. Elle est « ouverte ». Qui plus est, c'est une œuvre à part entière, qui ménage le sentiment d'aventure tout en gardant de la place pour un peu d'ironie. Et puis c'est beau et auto-contenu (pas d'intrigue débordant sur des dizaines d'épisodes). Un panaché efficace dont il serait bête de se priver !

SAN DIEGO COMIC CON INTERNATIONAL

MARVEL, C'EST MAINTENANT !

MARVEL AURA GRILLÉ LA POLITESSE À TOUT LE MONDE AU COMIC CON DE SAN DIEGO. C'EST QUELQUES JOURS AVANT LA MANIFESTATION QUE L'ÉDITEUR A LEVÉ LE VOILE SUR SES NOUVEAUX PROJETS. PRESQUE UN AN QUE DC COMICS OCCUPAIT MÉDIATIQUEMENT LA SCÈNE. UN AN QUE DÉSORMAIS LES DEUX PLUS GROS ÉDITEURS DU MARCHÉ SONT AU COUDE À COUDE DES VENTES DIRECTES DE COMICS AUX USA. MAIS LA MAISON DES IDÉES RONGEAIT SON FREIN ! ET REGARDAIT CE QUE FAISAIT LA CONCURRENCE. EN 2012, VOICI LA RIPOSTE AVEC DES RECETTES EN PARTIE EMPRUNTÉES AUX VOISINS. RELANCE EN MASSE DE SÉRIES, DÉMÉNAGEMENT D'AUTEURS. MARVEL NOW (« MARVEL MAINTENANT ») EST NI PLUS NI MOINS QUE LE NOUVEAU VISAGE DE L'UNIVERS DE L'ÉDITEUR.

Souvenez-vous : en septembre 2011, alors que DC Comics publiait les premiers épisodes de son univers revu et corrigé, les officiels de la firme avouaient que ce plan avait été décidé moins d'un an plus tôt, en octobre 2010. Les « New 52 » de DC lui ont permis de regagner des parts de marché et surtout d'occuper le terrain, de rebooster un certain nombre de héros secondaires. Même un Aquaman s'était mis à flirter avec les ventes des Vengeurs ou des X-Men. Dans l'intervalle, hors crossovers les ventes de certaines séries Marvel ont marqué le pas. Et certains lancements ont franchement déçu (le **Incredible Hulk** de Jason Aaron, par exemple passé l'effet numéro **#1**, est rapidement reparti vers ses ventes d'antan). Il est certain que les têtes pensantes de la firme ont regardé ce que faisait le grand adversaire (autrefois surnommé « la Distinguée Concurrence »). En refaisant le rétro-planning, il n'est pas très difficile de voir que c'est vers octobre 2011 (quand les projections ont montré que la plupart des titres DC allaient perdurer) que Marvel a décidé de mettre en marche la contre-attaque. La riposte aura pour nom « Marvel NOW! ». Une réorganisation massive des titres après la fin d'**Avengers vs. X-Men**, avec beaucoup d'auteurs jouant aux chaises musicales sur les diverses licences et une pluie de renumérotations. Là où DC avait concentré 52 nouvelles séries (ou sèries rénovées) en l'espace d'un mois, Marvel fait le choix d'étaler ses lancements : entre octobre 2012 et février 2013, il y aura un

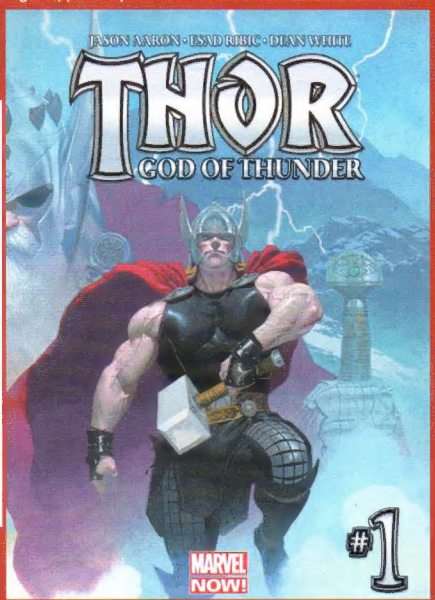
numéro **#1** par semaine. Au passage, il s'agira d'effacer certains relaunchs en mi-teintes des deux dernières années. Incredible Hulk, Mighty Thor et Captain America sont sur les bancs des séries qui s'arrêtent, tout comme Invincible Iron Man et d'autres titres encore. Des mutants aux Vengeurs en passant par les Fantastiques, toutes les licences devraient être touchées à un degré ou à un autre, le tout préparant des retours immédiats avec de nouvelles équipes créatives.

DU RIFIFI CHEZ LES VENGEURS ET LES MUTANTS

C'est graduellement, lors des panels de San Diego et dans les semaines suivantes, que l'éditeur a dévoilé une partie de son jeu. Le titre **Avengers** sera relancé par le scénariste Jonathan Hickman (**Secret Warriors**, **FF**) et le dessinateur Jerome Opena (**Uncanny X-Force**). Il paraîtra deux fois par mois (comme **Amazing Spider-Man** depuis quelques années). Plus étrange est le futur... Uncanny Avengers, une équipe de Vengeurs qui fera la part belle aux mutants. L'idée semble bancale mais quand on sait qu'aux commandes on retrouve Rick Remender (**Fear Agent**, **Uncanny X-Force**) et... John Cassaday (**Planetary**, **Astonishing X-Men**), dont ce sera le premier projet depuis bien longtemps, la série pique l'intérêt. Le sort des autres séries existantes consacrées aux Vengeurs est flou. Si Marvel a annoncé que **Secret Avengers** continuait pour l'instant, les informations sont encore minces. Comme beaucoup s'y attendaient, Brian Michael Bendis arrive sur le pôle « mutants ». Il écrira **All-New X-Men**, une série dessinée par Stuart Immonen et centrée sur les X-Men originaux mais avec un twist annoncé : il s'agira des versions adolescentes de Cyclope, Jean Grey et des autres, mystérieusement transportés à l'ère moderne. Bendis a déjà laissé entendre qu'il pourrait enchaîner avec d'autres titres liés aux enfants de l'atome. Dans la foulée des séries comme **X-Men : Legacy** (série jusqu'ici centrée sur Malicia) ou **New Mutants** vont s'arrêter... Mais une question demeure à l'heure où nous imprimons : **Amazing Spider-Man** passera bientôt le cap des 700 épisodes. Est-ce que l'éditeur attendra d'avoir franchi ce seuil anniversaire pour lancer, là aussi, un nouveau #1 ?

CHAISES MUSICALES

Car les figures en apparence les plus immuables ne sont pas figées dans le marbre. Pour Captain America, c'est véritablement la fin d'une ère : le scénariste Ed Brubaker, qui avait guidé le héros ces dernières années, cède la place pour se concentrer sur l'écriture du seul **Winter Soldier**. Au passage le vengeur étoilé va être relooké pour se rapprocher un peu d'une esthétique à la Ultimates mais surtout lorgner plus sur le costume des films. Même chose pour Iron Man. Matt Fraction et Salvador Larroca quittent l'univers de Tony Stark. Ils seront remplacés par Kieron Gillen (voir notre interview dans le présent numéro) et Greg Land, jusque-là compères sur **Uncanny X-Men**. **Thor** sera repris en main par Jason Aaron et Esad Ribic tandis que **Hulk** aura droit à un lifting sous la houlette de Mark Waid (**Daredevil**) et de Leinil Yu. La série mensuelle **Punisher** de Greg Rucka et Marco Checchetto s'arrête mais sera remplacée dans un premier temps par **Punisher War Zone**, une mini-série en cinq épisodes menée par la même équipe. Le titre du Hulk Rouge va connaître un sort bien particulier. La série va continuer d'être écrite par Jeff Parker mais sera rebaptisée **Red She-Hulk**, désormais consacrée aux exploits de Betty Banner. Le Hulk Rouge, lui, serait mis de côté en vue d'autres projets... La maison d'édition insiste aussi sur le fait qu'elle ne se contentera pas de jouer à relancer des titres qui existent déjà aujourd'hui : elle devrait également ramener quelques titres plus anciens. Avec l'annonce récente d'un film consacré aux Gardiens de la Galaxie en 2014, ces personnages semblent tout indiqués pour faire partie des réjouissances dans les semaines à venir. D'ores et déjà un poster promotionnel a identifié quelques personnages appelés à jouer un rôle dans les événements à venir : Nick Fury, Nova, Star-Lord, Loki ou encore Ant-Man (lui aussi pressenti pour devenir un film de Marvel Studios). Avec un lancement étalé sur le temps, il est certain que Marvel va se garder pendant quelques mois encore quelques « pépites » liées à sa gamme. En dehors de l'univers classique, plus largement concerné par Marvel Now, la gamme **Ultimate Comics** n'est pas oubliée. Elle verra de nouveaux projets comme une mini-série sur l'Ultimate Iron Man, par Nathan Edmonson et Matte Buffagni. Sous-titrée *Demon in the Armor* elle sera marquée par les débuts du Mandarin...



Cependant Marvel NOW! n'a pas tout à fait les mêmes aspirations que les New 52. S'il est certain que les premiers lancements vont attirer la curiosité, comment ne pas penser qu'au bout de 14 ou 15 semaines les lecteurs se rueront avec la même énergie sur des séries pas toujours liées. Autre facteur : là où DC a rompu certains tabous en renumérotant pour la première fois de vénérables revues comme **Batman** ou **Action Comics**, on ne compte presque plus les **Avengers #1** ou les **Captain America #1**. L'effet collector devrait donc moins jouer. Il est certain que les prochaines annonces rythmeront la fin de l'année 2012 et que nous aurons tout le loisir de reparler du futur visage de Marvel dans nos prochains numéros...

Xavier Fournier

SAN DIEGO COMIC CON INTERNATIONAL

UNE ANNÉE EN DEMI-TEINTE...

FORCES EN PRÉSENCE

Si l'annonce de Marvel Now! peut paraître massive, le fait d'anticiper la tenue de la Comic Con International et de commencer à distiller des informations quelques jours auparavant aura, en termes d'image, un peu joué contre la Maison des Idées en ce qui concerne le "convention floor". Marvel, un peu entre deux eaux, aura peiné à générer un effet d'annonce dans l'enceinte du festival. En fait on peut se demander si Marvel n'avait pas plutôt décidé de communiquer sur les films, avec un stand **Iron Man** présentant toutes les armures de Tony Stark... y compris celle qu'il portera dans le troisième film. Robert Downey Jr. a éclipsé tout le monde en arrivant à la présentation en dansant... Dans la foulée, le studio enchaîne avec des révélations : la confirmation d'un film sur les Gardiens de la Galaxie ! Les titres définitifs des prochains films **Thor: The Dark World** et **Captain America : The Winter Soldier**, la présentation d'un bout d'essai pour le futur film **Ant-Man**. Dans le même registre, pour promouvoir **Item 47** (court-métrage en bonus sur le DVD **Avengers**), Marvel avait installé ses faux cordons de sécurité avec un acteur jouant un agent du S.H.I.E.L.D. un peu partout dans la ville, dans la rue (comme sur la photo) et devant les fast-food orientaux vendant des Shawarma (clin d'œil au clin d'œil du film **Avengers**). En face, DC avait sorti le grand jeu. D'abord avec un stand complètement rénové incluant des costumes des films Batman, des affiches géantes pour le jeu vidéo **InFamous,** des goodies sous vitrines. . et l'exposition des différentes Batmobiles. Warner sort l'artillerie lourde avec un premier véritable teaser du film **Superman: Man of Steel**... Côté comics, un des premiers panels consacrés à DC a vu le public enfiler des masques de hiboux (en référence à l'arc de Scott Snyder et Greg Capullo sur **Batman**). Une scène lunaire qui marquera les esprits ce jour-là (encore qu'on verra plus loin que la communication de DC n'a pas été à toutes épreuves). Autre animation saisissante, cette fois tournée vers Image : **The Walking Dead Escape**. Un stade bourré de zombies (non, rassurez-vous, pas des vrais, des figurants...) pour restituer l'ambiance de la série de Robert Kirkman et Charlie Adlard. Une animation payante pour laquelle la file d'attente était cependant interminable. Une démonstration de force qui tombait à pic, alors qu'on venait d'annoncer les ventes records du 100e numéro du comic-book : plus de 380 000 exemplaires écoulés chez le diffuseur Diamond et ce pour le seul premier "print" (mais plusieurs variantes il est vrai). Image ayant aussitôt déclenché une réimpression, les ventes finales devraient se placer bien plus haut. Bref, les aventures de Rick et des autres continuent de marquer des points sur le marché américain... Judge Dredd aussi fait parler de lui, via une première projection du film. Malheureusement il faut faire des choix. La file est interminable. On en sera quitte pour prendre les impressions à la fin de la séance (et attendre la véritable sortie du film, à l'automne). Et, surprise, les premiers avis sont plutôt bons.

FAN ATTACK

Chez DC Comics, on continue surtout d'assurer le service après-vente des New 52, avec l'ébauche d'un futur crossover global qui se précise courant 2013 (mais ce n'est pas non plus comme si personne ne s'y attendait). Plus surprenant est le nom d'une nouvelle recrue de l'éditeur : Quentin Tarantino. Le réalisateur n'avait jamais caché son envie d'écrire des comics mais, dans le même temps, voulait se tenir loin des lourdeurs de la continuité. DC et Tarantino ont trouvé le compromis idéal puisqu'il s'agira d'un comic-book dérivé du film **Django Unchained**. Un nouveau coup pour l'éditeur ? Oui. Mais là aussi le vent va tourner. Un peu comme l'an dernier une fan de Batgirl avait un peu malmené les pontes de DC pendant les débats, réclamant le retour de son héroïne préférée, Stephanie Brown (l'ex-Batgirl). Cette fois c'est justement rebelote, alors que plusieurs informations se télescopent. Dans l'année écoulée l'équipe de DC a pris l'habitude des fans qui demandent quand est-ce qu'ils pourront retrouver des persos comme Wally West (ex-Flash). Et les officiels ne se cachent plus guère pour rire lors de ce genre de demande. Cela devient rengaine, c'est vrai, mais rire des fans ne donne pas l'image souhaitée. Surtout que DC venait d'annoncer le retour de Stéphanie Brown sous le nom de... Nightwing, dans le comic-book de Smallville. Un montage alambiqué que les fans étaient pourtant prêts à accepter. Seulement à la dernière minute DC change d'avis. Ce n'est pas Stéphanie qu'on retrouvera dans **Smallville** mais Barbara Gordon. C'est la douche écossaise pour les fans. D'autant que dans un panel suivant le scénariste de **Teen Titans** lâche que d'après lui Tim Drake n'a jamais été Robin dans le nouvel univers de DC mais aurait toujours utilisé le pseudonyme de Red Robin. Une broutille ? Oui et non. Car cela implique une histoire profondément différente pour le personnage. Et invalide quelques épisodes récents où Tim semblait pourtant faire partie du "club des Robins". Les fans plus hardcore sont alors furieux (normal, puisqu'ils sont hardcore) mais même pour les autres des doutes apparaissent. Presque un an après le lancement des 52 DC en serait encore à tergiverser sur le passé de Tim ? Cela ne semble pas très organisé et la petite phrase de Lobdell va finalement plus marquer les esprits que la foule de Hiboux des premiers jours.

ALL-STARS

Finalement c'est du côté d'Image que les annonces seront les plus fortes. Il faut dire qu'on l'attendait. Le buzz le disait. D'autres créateurs de premier plan s'apprêtaient à placer des séries chez cet autre éditeur. On sera vite fixé. J. Michael Straczynski (**Superman Earth One**), qui avait annoncé il n'y a pas si longtemps qu'il se retirait pour quelques années de l'écriture de fascicules, annonce la reformation de son ancien label, Joe's Comics (utilisé lors de la production de **Midnight Nation**). Cette fois le label produira des concepts de séries TV d'une main mais ne négligera pas les comics : JMS prévoit quatre lancements de titres pour le printemps prochain, tout ça sous l'égide d'Image. À partir de là, la table ronde de l'éditeur devient l'endroit où ça se passe. C'est comme une pluie d'auteurs. Whilce Portacio annonce son nouveau projet, **Non-Humans**. Joe Casey enchaîne avec des séries titrées **Bounce** ou encore **Sex**. Darick Robertson déboule pour parler de son nouveau creator-owned, **Oliver** (ci-dessus). James Robinson (**Starman**) évoque **Saviors**, une série dessinée par J. Bone. Matt Fraction et Howard Chaykin présente un autre projet, Satellite Sam. Greg Rucka et Michael Lark arrivent avec une série nommée Lazarus. Grant Morrison et Darick Robertson (encore) parlent de leur creator-owned, **Happy**. Et il y a simplement trop d'annonces Image pour les lister toutes ! Si on ajoute les **Saga** (de Vaughan et Staples), **Fatale** (de Brubaker et Phillips) ou America's Got Powers (de Ross & Hitch) qu'Image publie déjà ou encore les **Jupiter's Children** de Millar et Quitely (déjà annoncés en début d'année), la gamme d'Image commence à ressembler à une véritable OPA sur les creator-owned et sur les principaux talents du marché !

DE L'AUTRE CÔTÉ

En fin de compte la positionnement des big two décevra un peu les visiteurs, qui attendaient plus d'annonces fraîches ou détaillées. Certains quitteront même le festival en trouvant que cette fois il ne s'y était pas passé tant de choses. Oui et non. La Comic Con International, cette année, avait clairement plusieurs visages. Dans les faits, du côté professionnel, les lignes ont beaucoup bougé. Les excellents chiffres de ventes depuis le début de l'année semblent encourager les éditeurs américains à prendre beaucoup plus de risques, à lancer plus de séries et à repenser leur distribution. Sans être un raz-de-marée qui ferait disparaître l'édition papier, le numérique gagne du terrain. C'est même un atout déterminant qui change la donne pour certains petits éditeurs, leur permettant d'atteindre la rentabilité sur certains titres et d'être diffusés/lus partout dans le monde. Si Marvel et DC ont peut-être pêché par orgueil cette année, il se passait bien des choses mais surtout dans les coulisses. De nombreux responsables tablent sur une mutation rapide du marché. La CCI 2012 aura sans doute été une édition charnière, où les décisions les plus intéressantes ne sont pas prises pendant les conférences. Avec un DC content de son année écoulée, un Marvel sur le pied de guerre, un Image qui ne cesse de redresser la tête tout comme Dark Horse ou IDW, il est clair que les mois qui viennent s'annoncent chargés...

KIERON GILLEN A DÉMARRÉ SA CARRIÈRE COMME JOURNALISTE DANS LES JEUX VIDÉO ET LA MUSIQUE AVANT DE DEVENIR AUTEUR DE COMICS ET DE CRÉER EN 2006 SA PROPRE SÉRIE, **PHONOGRAM**, PUBLIÉE CHEZ IMAGE. CE BRITANNIQUE INTELLO D'ALLURE UN PEU DANDY AVEC SES LUNETTES A DEPUIS EFFECTUÉ UNE PERCÉE REMARQUÉE CHEZ MARVEL EN ÉCRIVANT THOR, JOURNEY INTO MYSTERY ET BIEN ENTENDU **UNCANNY X-MEN**. À L'HEURE OÙ ON L'ANNONCE SUR **IRON MAN**, C'ÉTAIT LE BON MOMENT POUR AVOIR UNE PETITE CONVERSATION EN TÊTE À TÊTE AVEC LUI !

- Uncanny X-Men
- Journey into Mystery
- Phonogram

EN PLEINE MUTATION

Cet été, Marvel tease votre arrivée sur Iron Man Invincible, en compagnie du dessinateur Greg Land à partir du mois de novembre 2012, aux USA. Êtes-vous excité à l'idée de jouer avec Tony Stark ?

Je suis super excité ! J'adore ce personnage ! Et j'ai l'impression que ça va être facile pour moi d'écrire ses aventures. Je veux dire « facile » dans le sens où ça me semble naturel, couler de source, je me sens proche de lui. Il est très loin de l'homme parfait, il passe même son temps à faire des erreurs, mais c'est un sacré bonhomme ! Et j'adore l'idée de pouvoir jouer avec son armure ! (rires)

Vous n'avez pas trop de pression avec les films, les années de comics déjà parus etc. ?

Je trouve ça intéressant. D'abord justement grâce aux films, beaucoup de monde connaît ce héros. Et je vais faire en sorte que quelqu'un qui a juste vu les films d'Iron Man puisse lire mon comic-book et l'apprécier. Il me semble qu'au fil des années, le personnage a grandi. Je ne pense pas que je vais tellement explorer son côté alcoolique ou paranoïaque, car à mon avis ça a déjà été fait et plutôt bien. Mais je pense que je vais aller vers ses problèmes psychologiques, ses problèmes avec les femmes. Et je cogite encore pour l'armure ! (rires)

Après Uncanny X-Men, c'est encore une série où vous succédez à Matt Fraction ! Les éditeurs ont tendance à vous rapprocher on dirait !

C'est ça, je suis la doublure de Matt Fraction. (rires) Nous sommes amis depuis des années ! On se connaît bien, on faisait des fanzines dans les années 90 ! Mais je ne sais pas si on se ressemble vraiment...

Iron Man, c'est très différent de ce que vous avez fait à ce jour. Le casting est beaucoup plus recentré que les Mutants ou les Asgardiens. Après des séries où il y avait une foule de personnages, est-ce que c'est évident de se recentrer sur le seul Tony Stark ?

Je suis prêt ! C'est vrai que je n'ai pas vraiment dirigé une série avec un seul personnage jusqu'ici, sauf peut-être avec Loki, et encore, il dirige une armée... Je suis plus habitué aux comics de groupes avec des tonnes de personnages à gérer, mais cette fois je vais me concentrer sur un seul héros et pas n'importe lequel !

Dans tout ce qui a déjà été publié sur Iron Man, quel est votre arc préféré ?

Ce n'est pas juste comme question, c'est un piège ! (rires) J'aime beaucoup le début d'Invincible Iron Man qu'a écrit Matt... Et hum... Quand j'étais petit j'étais un super fan de l'armure rouge et argent. Donc on va dire que les épisodes de cette période sont mes préférés !

Avec les délais de traduction, les lecteurs français sont en train de découvrir les premiers épisodes d'Uncanny X-Men après Schism. Cyclope et Wolverine ont divisé les mutants en deux camps. Comment est née l'idée de cette séparation ?

Tout d'abord, il faut se souvenir que les plans pour les X-Men se font sur de très nombreuses années... Donc cette idée était là depuis longtemps. Je dirais simplement que ça avait du sens de les séparer... Pas tellement à cause de Magneto ou autre, mais ce sont tous les deux des personnages qui ne font pas de compromis, Logan particulièrement... Or, être dans les X-Men ensemble, forcément, ça pose la question des compromis ou des sacrifices que vous êtes prêt à faire et jusqu'à quand. Il faut voir l'ensemble de la série pour comprendre...

Une partie des mutants est donc partie vers la nouvelle série de Jason Aaron, Wolverine & The X-Men. Y compris des jeunes. Aucun de ces personnages ne vous manque ? Est-ce qu'il a fallu négocier avec Aaron, un peu comme des parents lors d'un divorce ?

On a effectivement fait chacun la liste des mutants qu'on voulait... Et il y en avait qu'on voulait tous les deux, comme par exemple Gambit, Magik ou Storm. Mais la vraie question qu'on s'est posée, c'est pourquoi chacun voulait tel ou tel personnage ? Et qui en avait le plus besoin ? On a donc discuté de ce qu'on voulait faire avec ces personnages et on a décidé à partir de ça. C'est comme au théâtre en fait... Vous avez une troupe, à vous de choisir qui vous utilisez et dans quel rôle... J'ai eu Magik parce que j'en avais vraiment besoin, pour les autres, vous verrez (rires).

Quelle est votre définition de la mentalité de Cyclope ?

Cyclope a été entraîné depuis ses 16 ans dans des conditions militaires, cela a forgé son caractère, c'est un bon soldat avant tout. J'ai souvenir d'épisodes où on le voit en uniforme tout du long. Et même pire que ça, quand il n'est pas en uniforme pour de bon, il le porte quand même dans sa tête ! À côté de ça, il est paranoïaque. Et avec ce qui est arrivé à sa femme on le serait aussi (rires). Et pour finir, c'est un homme de foi. Il a LA foi, l'espoir, il croit en la venue du Messie si je puis dire... C'est l'espoir d'un monde meilleur qui le fait avancer. Il ne se bat pas pour lui-même, ni même pour que telle ou telle idée triomphe, mais il sait que si les gens se réveillent dans leur lit le lendemain matin, c'est souvent grâce à lui... Et ça lui donne la force de continuer malgré les épreuves de la vie.

Avec un casting moins dense, vous avez pu mieux vous concentrer sur certains mutants. Par exemple Namor The Sub-Mariner a droit à de plus en plus de passages. Un vrai playboy ! Il drague tout ce qui bouge ! À côté de lui Gambit a l'air d'un coincé. D'où vient ce virage assez drôle ?

J'ai toujours eu l'impression que le personnage était comme ça ! Dès que Namor apparaît, à mes yeux, on sent la tension sexuelle. Namor, c'est le type qui vous fait peur... Dès que vous le rencontrez, vous vous dites que votre petite amie va vous quitter pour aller avec lui ! Il est irrésistible, passionné ! Il a eu des aventures avec Emma Frost ou Jane Storm. Il fonce. Il est beau, et il n'est même pas show-off ! Il n'en a pas besoin ! Les gens l'aiment c'est tout, il en impose, c'est l'archétype du

Sub-Mariner, un personnage de plus en plus mis en évidence dans les Uncanny X-Men de Gillen.

Au centre : pour les X-Men, ça sent la fin. Ceux de Gillen, en tout cas, verront la fin d'un cycle dans les mois qui viennent. Mais, tel le Phénix...

mâle (rires). Et le mieux, c'est qu'on a l'impression qu'il se moque de ce que les gens pensent de lui ! C'est vraiment un personnage intéressant je trouve, et il fait partie des classiques de Marvel. Et honnêtement, ça apportait aussi un peu d'humour dans ce comic-book, sinon il aurait été un peu noir...

Un des personnages qui est énormément mis à jour dans vos Uncanny X-Men, c'est Sinister. Pourquoi vous être fixé sur la rénovation de ce criminel plus qu'un autre ?

D'abord, je l'aime ! Et honnêtement, il me fallait bien un vilain correct ! (rires) Apocalypse n'était pas libre, Magneto ça va bien, bref j'ai cherché qui était disponible et avec lequel je pouvais bien m'amuser. Mister Sinister ! C'est un bon méchant ! Et en plus j'avais le sentiment d'avoir la possibilité de le réinventer un peu... De lui trouver une vraie motivation. Vous verrez à la fin de mon run... Et en plus, honnêtement, il va bien avec Scott. J'aime bien cette idée que n'étant pas satisfait des humains, Sinister décide de créer une nouvelle espèce, plus intéressante. Par ailleurs c'est un héros très british, classique, victorien et ça me parle !

C'est vrai ça, vous avez un épouvantable accent british !

Et je bois du thé le matin ! (rires) En revanche ne comptez pas sur moi pour regarder le cricket ou le polo ça m'ennuie profondément mais en dehors de ça, d'accord je suis très british, c'est vrai ! (rires) Donc forcément j'aime bien l'Angleterre victorienne... Pour revenir à Sinister, c'est un scientifique. Il est déterministe, matérialiste. Vous verrez ce qui se passe à partir d'**Uncanny X-Men #14**, le but du jeu c'est que quand je quitte la série, Sinister et les X-Men aient avancé...

Pourquoi pensez-vous que les scénaristes british comme vous aient tellement de succès dans les comics ?

Je ne sais pas si je me pose vraiment la question comme ça... Dans les années 80 on était nourri par des gens comme Alan Moore etc. On pourrait parler d'une invasion de scénaristes britanniques, mais c'est un fait, ils étaient meilleurs que les autres. Depuis les crises américaines et britanniques ont été très différentes, les histoires de ces pays aussi, nous avons à peine 50 millions d'habitants et eux 300 millions, si bien que je pense que nos visions sont également très différentes. Mais la vérité c'est que nous ne pouvons pas travailler dans notre pays ! Chez nous, il y a trois éditeurs en tout et voilà, alors on n'a pas beaucoup de choix ! L'anglais est notre langue maternelle, c'est un choix logique pour nous d'aller travailler pour les USA. Et on y met tout notre cœur ! Et après tout, peut-être que nous sommes les meilleurs ! (rires) Même si je ne suis pas très à l'aise avec cette façon de classer les gens par leur nationalité, origine etc.

Revenons à des gens qui ne se classent pas bien non plus... Vos X-men ! Contrairement à Sinister, il y a un personnage très en retrait par rapport aux événements dans vos épisodes : c'est le Professeur X ! Comment expliquez-vous qu'il reste un simple observateur alors que ses anciens élèves se déchirent ? Ce ne serait pas au contraire le moment pour lui de reprendre les choses en main ?

Le Professeur X est un personnage extrêmement fort. À la minute où il apparaît, c'est lui le personnage principal de l'histoire, et je ne voulais pas ça ! N'importe quelle histoire des X-Men peut se transformer en deux minutes en une histoire du Professeur X, mais justement, ce n'est pas toujours le but du jeu ! Depuis **X-Men Legacy**, je pense qu'il tâche de se concentrer sur autre chose. Il y a Legion... Et il faut bien à un moment qu'il fasse confiance à ses « enfants » au sens large...

En quelques mois, les mutants ont été impactés par Fear Itself, puis par Schism et enfin par Avengers vs. X-Men. Avec la multiplication de ce genre d'events, n'est-ce pas compliqué pour vous de travailler sur ces personnages sans interférence ?

Oui et non. Ce serait un problème si je voulais partir dans une direction totalement différente de celle des autres, mais au contraire je tâche de m'y intégrer et m'en arrange plutôt bien. Je sais que ces crossovers ou events vont arriver, et je sais quand. Donc je planifie. Celui-ci arrive dans 6 épisodes, celui-là dans 12 épisodes. Au lieu de prendre ça comme une contrainte, je tâche d'en faire un bonus. Je pense à des scènes qui justement auront un écho dans les autres séries, qui seront au cœur de mes épisodes. Je déteste quand les lecteurs ont l'impression que leur titre préféré dévie à cause d'un crossover. Donc personnellement, un tas de choses que j'ai prévues finissent logiquement dans **Avengers vs X-Men**...

Les titres X-Men vont bientôt être réorganisés une nouvelle fois à l'occasion de Marvel NOW. Rétrospectivement quand vous regardez ce que vous avez fait sur la série depuis votre arrivée en 2010, est-ce que vous avez fait tout ce que vous vous étiez fixé ?

Je n'ai pas tout fait, mais je suis assez content. Évidemment on n'est jamais complètement satisfait de son travail et il ne faut pas l'être ! Mais dans les grandes lignes et même si je n'ai pas encore fini, je pense que oui, on voit bien là où j'avais envie d'aller ! Dans la dynamique et dans le fait de donner une nouvelle jeunesse aux personnages. J'espère qu'à la fin de mon run, les lecteurs verront tous les éléments que j'ai placés et ce que j'ai essayé de construire. Quand je termine un projet je fais toujours une analyse post-mortem : ce qui a bien marché, ce qui a moins bien marché, ce qu'il me reste à faire etc. Entre les épisodes que j'ai faits seul, *Regenesis*, et mes épisodes avec Matt Fraction, je n'ai pas compté précisément, mais je pense avoir écrit 30 épisodes à peu près, donc on doit pouvoir voir une direction se dégager... En tout cas, j'ai eu vraiment de bons moments en écrivant cette série.

Quand Thor a été relancé sous le titre de Mighty Thor, vous avez hérité de l'ancienne numérotation de la série, transfor-

mée en Journey Into Mystery et consacrée désormais à Loki. Comment est née l'idée de donner son titre à Loki ? Ça vient de vous ou Marvel vous l'a proposé ?

En fait, j'écrivais déjà **Thor**, une histoire qui était prévue au départ pour être bouclée en 5 épisodes et qui a finalement duré sur 11 épisodes réguliers plus deux tie-in ! Bref, le genre de projet qui n'en finit pas... Et avec des deadlines hallucinantes. Si bien que quand j'ai finalement terminé, j'étais content ! Marvel aussi et ils m'ont tout de suite demandé si j'avais des idées pour continuer. Et comme j'étais encore complètement dedans, j'avais justement une vision assez claire en fait de ce qui marchait etc. et de ce que je pouvais faire. Notamment avec Loki. C'est le dieu du chaos et contrairement à la plupart des gens, je l'aime beaucoup pour ça. Je suis assez confortable avec son caractère de vilain en fait ! (rires) J'aime bien sa fourberie... Son sens tragique, la haine qui le pousse, mêlée à la possibilité de faire de l'humour dans ses dialogues. Le côté politique et mythologique de cette série. Bref, la seule chose qui restait en question à la fin de **Fear Itself**, c'était de savoir si on reviendrait à Loki version adulte ou si on restait sur Kid Loki. Le Kid était clairement l'idée de Matt... Et au début je n'étais pas sûr que rester comme ça éternellement serait intéressant, mais rapidement en fait cela m'est apparu comme une bonne option ! J'ai proposé quelques pistes à Marvel et c'était parti !

Sachant que Journey Into Mystery n'est pas aussi porteur que les X-Men ou Thor, explorer le côté mystique de Marvel n'aurait pas été plus facile pour vous avec une série Doctor Strange, par exemple ?

Le problème de Doctor Strange est simple : tous les scénaristes veulent écrire ses aventures mais aucun lecteur ne veut les acheter ! (rires) Évidemment, j'aime bien les séries mystiques ! Mais clairement Asgard est mystique et en termes de ventes c'est quand même meilleur ! Donc oui, j'aurais sans doute adoré écrire Doctor Strange, mais Loki était parfait pour moi à ce moment-là, sincèrement. À l'époque, j'ai fait une histoire avec Dr Strange qui s'appelait *The cure*, c'était chouette ! Et d'une manière générale, je ne dirais jamais non à Doctor Strange, ce personnage est fascinant !

Même si Journey Into Mystery n'est pas dans le top ten des ventes, les critiques sont très positives. C'est un élément important pour la survie du titre ou Marvel ne regarde que les ventes ?

Les ventes sont toujours le nerf de la guerre, l'industrie est comme ça et je le comprends parfaitement ! Mais honnêtement, si j'ai une bonne histoire à finir, Marvel me laissera la terminer. Il faut que les personnages arrivent quelque part, c'est ça le plus important. Après si on est à l'heure et que les ventes ne sont pas catastrophiques, on continue ! Et franchement pour moi c'est bien d'avoir écrit en même temps une grosse série de Marvel et une moins exposée, ça me correspond parfaitement cette dualité et là encore je me suis bien amusé, même si j'ai quelques regrets...

Vous avez monté un crossover entre Journey Into Mystery et New Mutants. C'est une sorte d'hommage aux Asgardians Wars ?

Oui ! C'est un hommage. Ce n'était pas tout à fait mon idée au départ ce projet, on était quelques-uns à discuter de ça autour d'un café à New York (avec Dan Abnett et Andy Lanning). Et notre référence, c'est le film **Retour vers le futur** avec son horloge inversée... Au final, on a donc utilisé des mécaniques connues mais on les a twistées un peu pour donner des surprises aux lecteurs. On s'est séparé le travail et ça s'est très bien passé. L'histoire a l'air relativement moins « lourde » que d'ordinaire, surtout au début, mais après ça se corse ! (rires) C'était vraiment intéressant !

Dans l'avenir proche de l'auteur ? La reprise d'Iron Man mais aussi AvX Consequences, qui gérera les retombées du crossover en cours aux USA. Et Phonogram, sa série chez Image, devrait continuer de plus belle.

Avant d'arriver chez Marvel, vous écriviez votre propre série, Phonogram, chez Image. Vous voyez votre avenir plutôt chez les super-héros ou dans le creator-owned ?

J'ai déjà écrit environ 300 pages de **Phonogram** et je ne pense pas arrêter là, on est en train de prévoir le prochain trade paperback pour bientôt. Mais j'ai un contrat exclusif avec Marvel, que nous avons signé en 2010 il me semble, et j'ai clairement l'intention de continuer à travailler pour eux sur de gros projets. À côté de ça, je fais aussi une histoire de science-fiction et j'adorerais faire des projets en France !

Ce n'est pas vraiment exclusif alors comme contrat ?

Si, mais comme tous les contrats exclusifs, c'est plein d'exceptions. (rires) C'est surtout pour que vous ne travaillez pas avec DC en fait, sinon ! Et franchement, tout ce qui compte à mes yeux aujourd'hui c'est d'avoir l'occasion de faire de bons comics.

Comment vous organisez-vous quand vous écrivez ? Est-ce que votre expérience de journaliste vous aide dans votre travail de scénariste ?

On me le demande souvent et la réponse est oui ! J'ai été de l'autre côté du miroir et la plus grande leçon que j'ai conservée, c'est qu'il faut respecter les deadlines. Il faut savoir travailler vite, sous la pression, avoir de nouvelles idées, mais surtout il faut que tout ça rentre dans le planning prévu. Il n'y a pas de conditions idéales dans ce métier, mais rendre son travail à l'heure, c'est fondamental ! Et par ailleurs, je pense que j'ai gardé également de mon expérience de journaliste un certain esprit critique. Sur mon travail, sur celui des autres. C'est important, il me semble.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

GUY GARDNER VERT DE RAGE

GUY GARDNER C'EST UN PEU LE CHUCK NORRIS DE L'ARMÉE DES GREEN LANTERNS. JAMAIS LE DERNIER QUAND IL FAUT SORTIR UNE SOLUTION EXPEDITIVE, IL A DEBUTE SA CARRIERE COMME « L'AUTRE GREEN LANTERN ». CELUI QUI N'ETAIT PAS HAL JORDAN (LE DÉTENTEUR HABITUEL DU TITRE) ET QUI DE FAIT POUVAIT PARTIR DANS TOUTES LES DIRECTIONS. FORT EN GUEULE, COLÉRIQUE, VOICI UN PERSONNAGE QUI APPORTE VRAIMENT DU CARACTÈRE À L'UNIVERS DC. ALORS QU'AU DÉBUT IL N'ÉTAIT PAS SUPPOSE EXISTER...

[illegible] des réalités alternatives (**What if** ou autres **Elseworlds**) se soldent le plus souvent par un retour au statu quo. De tous temps les auteurs ont aimé faire peur à leurs lecteurs, montrer un monde où l'existence de leur héros préféré ne coulait pas de source... pour mieux la renforcer, in fine. On nous montre un monde où quelqu'un d'autre devient Batman ou Spider-Man pour mieux déboucher sur une conclusion qui obligera Bruce Wayne ou Peter Parker à prendre la relève. Sous couvert de montrer un monde où le personnage habituel n'est pas à son poste, on nous démontre au contraire que de son destin est tout de même de devenir le héros. C'est comme ça qu'a débuté Guy Gardner, en mars 1968, dans les pages de **Green Lantern #59**. En examinant les souvenirs post-mortem de Abin Sur (le propriétaire initial de l'anneau du Green Lantern terrestre), on découvrait qu'il avait eu le choix entre deux candidats d'égale valeur pour le remplacer : Hal Jordan ou un certain Guy Gardner. Finalement Abin Sur avait choisi celui qui se [illegible] a alors un doute. Si le seul critère a été la distance, qu'est-ce qui prouve que l'inconnu, Guy Gardner, n'aurait pas fait un bien meilleur Green Lantern que lui ? Pour lui prouver le contraire, ses patrons, les Gardiens de l'Univers, lui projètent alors une simulation de ce qu'aurait donné la carrière de Gardner s'il était devenu Green Lantern en lieu et place de Jordan. Le scénariste John Broome n'avait pas choisi ce nom par hasard. Broome faisait de temps à autre des clins d'œil à certains de ses collègues auteurs. Par exemple, Black Hand avait été basé sur Bill Finger (le co-créateur de Batman et du Green Lantern des années 40). Dans le cas présent Guy Gardner doit son nom de famille à Gardner Fox (qui sert alors de joker sur la série en fournissant des épisodes quand Broome n'était pas disponible). Le dessinateur Gil Kane fournira la touche finale en basant l'apparence du nouveau personnage sur celle de l'acteur Martin Milner. Dans l'histoire simulée, Guy Gardner s'en tire aussi bien que Jordan, doué de la même bravoure. Jusqu'au jour où il s'aventure sur un autre monde dont il ramène une infection. Une fièvre jaune contre laquelle son anneau vert ne peut rien. Se sachant condamné, Guy Gardner convoque alors un autre terrien pour le remplacer. Il s'agit, bien évidemment, d'Hal Jordan, qui aurait donc fini de toute manière par devenir Green Lantern. Jordan a alors la satisfaction de savoir

qu'il est le bon choix et que passer directement par lui a, en gros, sauvé la vie de Guy Gardner. Le vrai Green Lantern décide cependant de devenir ami avec Gardner, découvrant quelqu'un avec qui il a beaucoup en commun. Pour certains, la scène où on voit Jordan et Gardner en train de copiner est une parabole du respect que Broome voue à Fox. Mais elle sera dans un premier temps sans lendemain. Bien plus tard, cependant, le passé entre Gardner et Jordan sera énormément étendu. Dans la mini-série Green Lantern: Emerald Dawn II, on expliquera que les deux hommes se sont rencontrés juste après que Jordan soit devenu super-héros. À la suite d'un accident de voiture, Jordan est emprisonné et c'est là, dans cette nouvelle version des faits, qu'il fait la connaissance de Gardner, qui est assistant social. Ce n'est qu'ensuite que Jordan apprendra que Gardner aurait pu porter l'anneau à sa place. Mais les événements d'**Emerald Dawn II** sont largement invalidés dans la continuité actuelle. La finalité de **Green Lantern #59** est bien de renforcer Hal Jordan comme seul Green Lantern terrestre légitime. La rencontre avec Gardner n'est qu'une vague retombée sans suite. Tout au plus à la rigueur certains lecteurs peuvent s'imaginer que si Jordan tombait on le remplacerait par Gardner. Mais on restera des années sans revoir ce substitut. Franchement, sur ce démarrage, rien ne promettait à Guy Gardner un avenir particulier...

UN DESTIN ACCIDENTÉ

On ne reparle de Gardner que quatre ans plus tard. Dans **Green Lantern #87**, Guy est montré en train de sauver la vie d'une petite fille lors d'un tremblement de terre. Gravement blessé il apparaît qu'il sera hospitalisé pendant des mois. En apprenant la nouvelle Green Lantern est morose : *« Ce n'est pas une bonne situation ! Guy est mon successeur ! Le seul autre être sur Terre assez intrépide et honnête pour activer un anneau de puissance ! Je comptais sur lui... pour me décharger de ma*

de l'épisode **#59** nous avait plutôt laissé sur l'idée que Gardner avait été privé de son destin de super-héros. Mais dans cette page Hal Jordan l'installe très officiellement comme une alternative. Pour que le scénario puisse mieux l'écarter de ce poste. En fait à l'époque Denny O'Neil et Neal Adams viennent de décider d'accentuer la diversité ethnique de la série (voir interview d'Adams dans **Comic Box #77**). Guy Gardner est mis hors d'usage pour mieux introduire un nouveau personnage. Les Gardiens de L'Univers, constatant que Gardner est blessé, ordonnent à Jordan de se choisir un autre successeur potentiel. Ce sera John Stewart, les auteurs voulant apporter un héros noir dans la série. Guy n'apparaît donc en un sens que pour être recalé. Mais sa scène met en marche des rouages. D'abord on a tout le loisir de constater l'héroïsme du personnage. Ensuite il revient en un sens sous l'œil du public. Il existe à nouveau (là où O'Neil et Adams auraient pu tout aussi bien le tuer). Il faut attendre 1979 (**Green Lantern #116**) pour revoir Gardner. Mieux : cette fois il porte réellement l'anneau ! Jordan est porté disparu et c'est un Green Arrow (Oliver Queen) très étonné qui est contacté par Gardner, lui expliquant qu'il est le nouveau Green Lantern. Queen s'attendait à voir débarquer Stewart. Ce dernier, explique Gardner, n'était cependant que le troisième choix. Puisqu'il est remis de sa convalescence, c'est à nouveau lui le remplaçant désigné. Gardner devient pour la première fois Green Lantern mais la tragédie frappe. Alors que Jordan revient sur Terre, Gardner est catapulté dans une autre dimension d'où il ne peut revenir. On comprend alors pourquoi le scénariste Denny O'Neil ne voulait pas utiliser Stewart. Il s'agissait encore une fois de se débarrasser de Gardner. En fait la sortie de Gardner déclenche un certain nombre d'événements. Jordan se rapproche de Kari Limbo, la fiancée de Guy. Hal et Kari finissent par croire à la mort de Gardner et forment alors un couple, commençant même à parler mariage. Dès **Green Lantern #122**, la cérémonie est organisée... Mais c'est à ce moment qu'on découvre que Guy était en fait prisonnier de la Zone Fantôme (la dimension où les Kryptoniens enfermaient leurs criminels). Et comme de cet autre plan de la réalité on peut surveiller la Terre, Guy a eu tout le loisir d'observer Hal en train de roucouler avec la femme qu'il aime. Gardner est alors fou de jalousie. Guy va jusqu'à faire équipe avec le terrible General Zod pour tenter de tuer Superman et Hal. Sans toutefois réussir à s'échapper de la Zone Fantôme. Hal revient alors sur Terre, apprend à Kari que Guy est toujours vivant mais piégé dans la Zone. Kari décide alors de rester fidèle à son premier amour et le mariage est annulé. Mais il apparaît à ce moment-là que Guy est devenu un ennemi mortel de Green Lantern et que s'il arrivait à revenir sur Terre les retrouvailles n'auraient rien d'amicales ! Finalement c'est Sinestro, l'ennemi juré d'Hal, qui extirpera Guy de la Zone Fantôme mais pour s'en servir comme d'un pantin. Traumatisé par tous ces événements Guy est dans un état catatonique. Quand Hal le ramène sur Terre, il doit être hospitalisé et Kari promet de prendre soin de lui. Sans espoir de guérison, Guy est alors totalement végétatif. Une nouvelle fois l'avenir ne semble pas spécialement radieux. À supposer qu'il ait un avenir...

HARDLY HAD HE UTTERED THE OATH-BEEN A TERRIBLE CHANGE CAME OVER HIM AND HE BEGAN TO SHAKE UNCONTROLLABLY.
SUDDENLY HE REALIZED WHAT HAD occurred...
OH, SNERA...SOMEHOW, I'VE CAUGHT "THE YELLOW PLAGUE!"
MY RING CAN'T HELP ME NOTHING CAN HELP ME...!
I HAVE ONLY A SHORT WHILE LEFT TO LIVE AND I KNOW WHAT I MUST DO

La première apparition de Guy se soldait par une mort virtuelle (ci-dessus). On nous démontrait que s'il était devenu Green Lantern, il n'aurait pas survécu.

Des années plus tard il reviendra pourtant remplacer Hal Jordan le temps d'un épisode. Mais dans la conclusion, il est victime d'une explosion d'énergie (ci-dessous). Il est alors considéré comme mort. Il sera projeté dans une autre dimension.

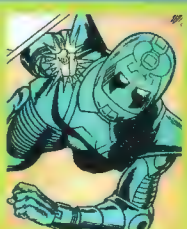
Prisonnier de la Zone Fantôme, Guy Gardner devient fou sous l'effet de la jalousie. Il en viendra à s'allier à des connivences comme le général Zod pour éliminer Hal et Superman (un passage [illegible] cette version du Zod n'existe plus.)

SONNÉS VOUS ÊTES FOU ? OU QUOI !

En 1985, c'est Steve Englehart qui écrit les aventures de Green Lantern. Ce n'est plus Hal Jordan mais bien John Stewart qui est devenu le détenteur principal de l'anneau vert. Jordan, revenu à la vie civile, passe alors rendre visite à un Guy Gardner toujours hospitalisé et privé de conscience apparente. Mais pourquoi cette mention furtive ? Tout simplement parce qu'Englehart a des plans le concernant. Dans le **#190**, Guy commence à revenir à lui. Dans le **#194** il est non seulement sorti de l'hôpital mais Hal Jordan le surprend en train d'essayer de déterrer le ca-

THE PHANTOM ZONE...I'VE HEARD MORBID TALK OF IT ALL MY LIFE! BUT I'VE NEVER MET ANYONE WHO'D BEEN THERE!
INCLUDING GENERAL ZOD WHO IS LURKING BEHIND THE VEIL THAT SEPARATES THE WORLDS AND LEERING--
THE EARTH'S GREEN LANTERN AND SUPERMAN, WHO HAVE BEEN RESCUED FROM THE ZONE!
EXCELLENT! YES! WE NEED A HEALTHY THEATRE!
IT BEGINS A DANGER AND ENDS IN DESTRUCTION AS GREEN LANTERN...
MISSION of NO RETURN!

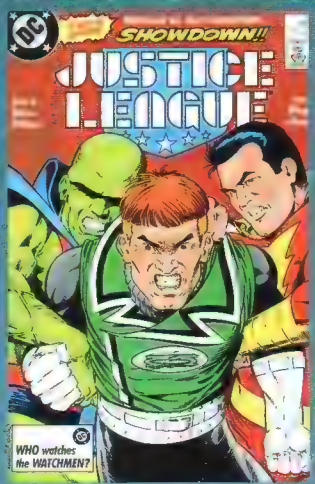
CLASSIC GUY
C'est globalement sous l'apparence d'un Green Lantern très classique que Guy Gardner évolue dans les premières années. Seule sa coiffure le distingue alors d'un Hal Jordan dont il partage le tempérament.



CHEVALIER EN ARMURE
Encore que... dès sa première apparition, Guy utilise cette apparence alternative : une armure d'énergie verte, produite par son anneau, destinée à le protéger des radiations. Une idée totalement oubliée depuis.

GREEN LANTERN NEW LOOK
C'est juste avant le crossover Crisis que Guy sera vraiment intronisé par les Gardiens comme une sorte de Green Lantern supérieur, avec un look à part (blouson à col large mais pull à col roulé dessous).

LE POINT G
Après avoir été viré des Green Lanterns, Guy se trouve une bague jaune et adopte ce look jean et blouson de cuir. Un pur produit des années 90. Avec un logo G qui évoque bien la discrétion toute relative du héros.



FIEVRE JAUNE

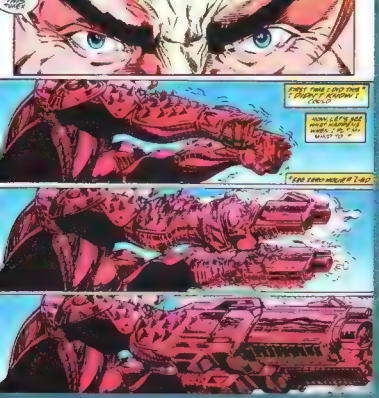
G POUR GUERRIER ?
Mais l'anneau jaune ne dure qu'un temps et Guy passe par une période où il n'a plus de pouvoirs. Il garde alors un goût prononcé pour le blouson de cuir mais cette période sera de courte durée..

UN IRON MAN CHEZ DC ?
Pour continuer de peser dans le destin de l'univers DC, Guy Gardner récupère alors un exos-quelette qui lui permet aussi de voler. Mais l'armure sera finalement détruite au combat...

FILS DE VULDAR
Il faut alors réinventer des pouvoirs à Guy, qui se découvre des ancêtres Vuldariens, sorte de guerriers de l'espace/ Barbapapas qui peuvent se transformer à volonté et imiter des armes diverses...

RETOUR AUX BASES
Dans la foulée de Green Lantern: Rebirth, Guy perd toute trace de son héritage vuldarien. Heureusement c'est aussi le moment où on recommence à distribuer des anneaux verts. Il redevient un Green Lantern.

ALERTE ROUGE !
Pour être un Green Lantern il faut de la bravoure. Mais d'autres forces cosmiques guettent. Plusieurs fois Guy est devenu un Red Lantern, incarnation de la Rage. Et si un jour c'était pour de bon ?



L'ordinateur de bord des pouvoirs vuldariens de Guy en pleine action. Il peut transformer tout ou une partie de son corps en arme...

l'ex-petite amie d'Hal, Arisia mais crée aussi un homme-tigre. Smith invente aussi un accident temporel qui permet d'amener à l'ère actuelle Lady Blackhawk, une héroïne venue de plusieurs années en arrière. Le tout forme une bande dont Guy serait le leader naturel. Sauf que DC n'est pas du tout convaincu par un titre qui tournerait le dos à la recette du super-héroïsme. Il va donc falloir trouver de nouveaux pouvoirs à monsieur Gardner. C'est le moment d'inventer Vuldar.

Vuldarien

Beau Smith invente alors rétroactivement la civilisation des Vuldariens, une race extra-terrestre qui a longtemps protégé l'univers (et donc un équivalent antique des Green Lanterns). Les habitants de Vuldar pouvaient changer de forme et leur corps pouvait imiter n'importe quelle arme ou mécanisme à laquelle ils pensaient. Mais les Vuldariens ont été pratiquement tous été exterminés par leurs ennemis. Les derniers survivants sont venus sur Terre dans un passé lointain et se sont mêlés à la population locale. Guy Gardner est tout bonnement le dernier descendant connu des Vuldariens et, quand il apprend cette nouvelle surprenante, son héritage génétique s'active. Son corps devient couvert de tatouages rituels et il devient capable de transformer des parties de son corps en canon ou en élément d'armure. Guy n'est pas très éloigné d'un Tony Stark en mode Extremis ou d'un Transformer à taille humaine. Résumée en quelques lignes l'idée semble ridicule et forcée. Elle l'est, en un sens, puisque Smith est obligé d'inventer cette justification sous la contrainte. Mais l'auteur applique la recette avec une bonne dose d'humour. Dans le même temps, avec Hal Jordan et John Stewart écartés pour des raisons diverses, Guy devient l'ex-porteur d'anneau le plus expérimenté. Après une prise de bec initiale, le nouveau Green Lantern (Kyle Rayner) va l'aborder avec respect. Peut-être que c'est ça que Guy attendait depuis le début. À partir de là il va nettement plus s'intégrer dans la communauté super-héroïque. Qui plus est, Gardner ouvre un bar, le Warriors, qui devient un peu le Planet Hollywood des super-héros. Il reste bourru mais sa mentalité se rapproche d'un Ben Grimm. Les parties de poker au Warriors l'installent alors comme une sorte de rendez-vous autour duquel tournent beaucoup de héros. La période est inventive, sait utiliser les personnages secondaires sans rien s'interdire. Mais elle intervient dans un contexte où, nous l'avons vu, la licence Green Lantern s'est épuisée et réorganisée autour du seul Kyle Rayner. Qui plus est dans le milieu des années 90 les comics traversent une crise générale. La série d'un ex-Guy Gardner reformulée à la va-vite s'arrête donc au #44. Le héros reste alors un citoyen de l'univers DC et un personnage secondaire aperçu de temps à autre mais les scénaristes ne font pas preuve de la tendresse de Beau Smith envers le héros. Guy Gardner est tout puissant et n'a pas peur. Que pourrait-il arriver ? Il devient comme une sorte d'entité démoniaque en 2002 dans **Action Comics #788-789**. Échappé de l'Enfer, Guy explique à Superman que les super-héros comme lui ne sont bons à rien et qu'avec ses pouvoirs vuldariens amplifiés par son passage dans l'au-delà, il fera ce que les autres n'oseront pas faire. Gardner tient alors plus d'un Venom et semble destiné à devenir une gêne. On a l'impression de reculer de vingt ans dans l'évolution du personnage...

Purification

Il faudra attendre 2005 et la mini-série **Green Lantern: Rebirth** pour revenir à une version homogène, qui intègre à la fois des aspects de sa période JLI et la mentalité façon Warrior. Dans cette histoire Geoff Johns reboote essentiellement les principaux porteurs d'anneaux verts à ce qui a été leur meilleur profil. Face à Parallax, Guy est débarrassé de tout son ADN Vuldarien (comment perdre une partie de son ADN tout en restant soi-même ?) et retrouve son aspect classique. Celui d'un porteur d'anneau dont l'expérience est cette fois reconnue. Comme **Rebirth** marque aussi et surtout le retour d'un Hal Jordan également purifié aux affaires, les deux amis de presque quarante ans auront, graduellement, l'occasion d'aplanir la plupart de leurs différences (pas toutes cependant : il leur arrive encore de se prendre le bec). Mieux. Tandis qu'Hal devient la vedette de la série Green Lantern relancée, Guy est un des piliers du titre parallèle Green Lantern Corps. Il devient alors un des officiers principaux de l'armée verte en poste sur la planète Oa. Dans la foulée Guy s'aperçoit qu'il n'y a rien sur ce monde pour que les Green Lanterns s'amusent et il déplace alors son bar, le Warriors. De ce fait, au fil des ans, Gardner est graduellement devenu (avec son collègue Kilowog) le cœur des Green Lanterns. Là où (hors possession par des entités ou même crise de folie très cadrée par l'éditorial) Hal, John et Kyle restent des [illegible] de s'émouvoir, de s'enflammer. En un sens, Guy aurait parfois plus sa place parmi les Red Lanterns (qui glorifient la rage). Il aura quelques fois l'occasion de porter un anneau rouge (en particulier pendant Blackest Night ou la Guerre des Green Lanterns) mais les circonstances l'ont toujours sauvé. Avec la réorganisation des titres de DC de l'an dernier et l'annonce d'un titre **Red Lanterns**, beaucoup pensaient que Guy allait changer de crémerie et intégrer une bonne fois pour toutes cette armée. Ça n'a pas été le cas. Il est même resté la figure de proue d'un mensuel Green Lantern Corps réorganisé, dont il partage la vedette avec John Stewart. Avec l'univers DC en partie réinventé, le passé de Guy est sans doute sujet à caution (pas sûr que son travail d'assistant social ou son passage dans la Zone Fantôme soient encore valides dans la nouvelle donne). Une version nouvelle, condensée, de son origine devrait d'ailleurs être donnée courant septembre, aux USA. Mais une chose est sûre : des décennies après sa création, Guy Gardner reste l'antithèse de la stabilité. Avec ou sans nouveau coup sur la tête, nul doute qu'il nous réserve encore bien des rebondissements !

Xavier Fournier

LES ENFANTS DES *AVENGERS* PRENNENT LE POUVOIR !

NEXT AVENGERS

DISPONIBLE

EN DVD

ET VOD SUR cinéma[s] @ la demande

METROPOLITAN FILM & VIDEO

MARVEL ANIMATION

LIONSGATE

MARVEL, NEXT AVENGERS et tous les personnages Marvel : TM & © 2008 Marvel Characters, Inc. Tous droits réservés. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters B.V. LICENSURE. TM & ©2008 Lions Gate Entertainment. Tous droits réservés. © propriété graphique 2010 METROPOLITAN FILM & VIDEO EXPORT. Photo non contractuelle.

DEPUIS QUELQUES MOIS MAINTENANT LES LECTEURS ONT FAIT LA CONNAISSANCE DE MILES MORALES, LE NOUVEAU SPIDER-MAN DE LA GAMME ULTIMATE DE MARVEL. POUR CERTAINS C'EST LE "SPIDER-MAN BLACK" (EN FAIT IL EST ISSU D'UN MÉTISSAGE), TANDIS QUE CHEZ DC ON FAIT UN USAGE SOUDAIN PLUS MARQUÉ D'UN SUPERMAN ALTERNATIF, À LA PEAU NOIRE. ET CE NE SONT PAS LES SEULES LICENCES QUI VOIENT ARRIVER DES COULEURS DE PEAUX ET DES CULTURES PLUS VARIÉES SOUS LES UNIFORMES. UNE MOUVANCE DICTÉE PAR LES RÉALITÉS DU MARCHÉ...

Peter Parker est mort et son successeur, le nouveau Spider-Man est noir. L'info aura fait le tour des agences de presse l'an dernier. Pour capitaliser sur l'effet médiatique, Marvel avait juste oublié de préciser au grand public qu'il ne s'agissait pas du Peter Parker classique (lequel, aux dernières nouvelles, est en pleine santé) mais d'une autre version, présente dans les titres **Ultimate**. En fait l'idée traînait dans les cartons depuis quelques années déjà. Après une période où **Ultimate** avait été à l'avant-garde de Marvel et avait proposé des modèles susceptibles d'être attractifs pour le cinéma, c'était la gamme classique qui avait repris le dessus, avec des événements comme **Civil War,** qui avaient eu beaucoup plus de retentissements que d'autres crossovers du même genre (par exemple la série **Ultimatum**) chez **Ultimate**. Spider-Man s'était démasqué dans **Civil War** et la nouvelle avait fait le tour du monde. Dans **Ultimatum**, l'éditeur supprimait une bonne partie de ses X-Men, la Guêpe, Daredevil et d'autres encore. Mais ça ne trompait personne. Ce n'étaient pas les "vraies" versions. Les réactions du public n'étaient pas les mêmes. Pour qu'**Ultimate** continue de se développer, il fallait aller de l'avant et prendre des décisions que les héros classiques ne permettaient pas. Mais lesquelles ? D'après une interview d'Axel Alonso (éditeur-en-chef de Marvel) parue en août 2011 sur le site latinrapper.com, c'est dès 2008 que Marvel songea à tuer le Peter Parker d'**Ultimate** et à le remplacer par un "*Spider-Man noir*". Et c'est logique. L'univers **Ultimate** s'était déjà illustré dans cet exercice à un moindre niveau, quand il avait fait de Nick Fury (blanc dans la gamme classique) un personnage noir. Il faut être honnête, les principaux éditeurs de comics ont de toute manière fait preuve d'une volonté réelle de diversifier leur cheptel de personnages, majoritairement blancs. C'est tout simple : l'industrie des comics produit des héros depuis les années 30. Mais à une époque la ségrégation limitait la capacité d'injecter une diversité ethnique. Le plus souvent pour des clichés racistes d'ailleurs. Ces dernières années, donc, les éditeurs ont tenté de rectifier le tir. On se souviendra par exemple d'Araña (lancée en 2004 dans **Amazing Fantasy vol. 2 #1**), jeune héroïne possédant des pouvoirs similaires à ceux de Spider-Man. À l'époque la création d'Araña, née d'une union mexico-portoricaine, avait valu à Marvel bien des communiqués encourageants. La presse généraliste américaine avait largement rebondi sur l'information. Mais cet accueil médiatique n'avait pas été suivi par... le public. En tout cas pas assez pour que la série mensuelle Araña arrive à survivre. Rétrospectivement, ce sont peut-être des faux départs comme celui d'Araña qui seront venus calmer les résolutions de Marvel en 2008. L'idée était de profiter d'Ultimatum pour supprimer Parker et enchaîner directement avec le nouveau héros. Ce ne sera pas le cas mais on notera que dans diverses séries issues d'**Ultimatum** on retrouve cette même volonté affichée. Les **Ultimate Avengers** de Mark Millar accueilleront ainsi une nouvelle Veuve Noire qui est asiatique et mentionneront un Hulk noir (qui est en fait un ancien collègue de Bruce Banner). Dans **Ultimate Comics X**, Derek Morgan, un héros noir, affiche des pouvoirs voisins de ceux d'Angel dans les **Ultimate X-Men**. On voit donc que l'idée a été mise en pratique au moins en partie. Mais pas en ce qui concerne Spider-Man. À l'époque le projet n'aboutit pas. Éditeurs et auteurs n'ont pas une idée précise du nouveau personnage. Ça ne mène nulle part. Et la chose est plus stratégique puisqu'au contraire du Hulk noir ou de la nouvelle Veuve Noire, Spider-Man doit faire vivre à lui seul un mensuel. Comme devait le faire Araña, avec le résultat qu'on a vu... Même si les premiers effets d'annonces autour de la mort de Parker ont déjà eu lieu, Marvel décide de faire marche arrière. Dans la série Ultimate Comics Spider-Man relancée, c'est bien Peter, sauvé miraculeusement, qu'on retrouve. Mais au départ ce n'est pas ce qui devait arriver. Et, rétrospectivement, ceci explique l'étrange sensation de vide lors de ce redémarrage. Puis Barack Obama, issu du métissage, est élu président des USA avec un certain retentissement. Quand en plus il s'avère qu'Obama fait exploser les ventes des comics dans lesquels il apparaît, la donne change assez pour que Marvel songe à revoir sa copie. À l'époque le redémarrage d'Ultimate Comics ne donne pas le résultat escompté. Les ventes sont modestes. Il y a donc besoin d'un coup de fouet. Et ce sera donc finalement la mort de Parker puis son remplacement par Miles Morales. Dans **Ultimate Fallout #4** (2011), les lecteurs font la connaissance de ce nouveau héros qui n'est pas Peter Parker mais qui, pourtant, est Spider-Man. C'est assez simple, en fait, en raison d'une différence de taille dans les origines du premier Spider-Man d'**Ultimate**. Les origines du Peter Parker classique impliquent un accident imprévisible (une araignée passe dans un faisceau de radiations avant d'aller mordre le héros, lui conférant des pouvoirs). Chez **Ultimate** (un peu à l'image de ce qui se passe dans les origines de Spider-Man au cinéma), Peter avait été mordu par une araignée génétiquement modifiée, produite en masse en laboratoire. À partir de là, il suffit d'expliquer qu'une autre araignée s'est échappée du même labo et qu'elle a contaminé Miles avec des pouvoirs semblables (encore que pas totalement identiques). Même si la série **Ultimate Comics Spider-Man** ainsi rénovée ne s'installera pas dans le top ten, elle connaît cependant un certain succès puisqu'elle s'installe alors dans le même ordre de vente qu'un **Daredevil** ou un **Captain America**. Et ça, mine de rien, c'est une excellente performance. Car voyez-vous, si les éditeurs cherchent à varier leurs héros, le marché américain des comics n'aime pas forcément la diversité. Pour preuve, les performances le plus souvent minimes d'un héros comme Panthère Noire, pourtant lancé de longue date mais que les auteurs n'arrivent pas à installer sur la durée. Luke Cage/Power Man lui aussi a tenu sur la durée seulement à coups de redémarrages et de tandems avec un héros blanc. Le fait est, tout simplement horrible, que dans un marché des comics qui cherche encore sa stabilité, les aventures d'un héros non "caucasien" se vendent moins. Il suffit que certaines boutiques décident de ne pas commander le projet pour qu'on le retrouve dans les plus basses ventes. Le héros "différent" de la majorité visible part avec un handicap. D'où l'idée de lancer des personnages de manière à ce qu'ils puissent profiter d'une fidélité existante pour un nom ou un titre. Plutôt qu'entretenir à perte Panthère Noire (malgré la richesse du héros), il vaut mieux lancer un Spider-Man qui soit le reflet de la diversité : une partie du public existant reste. Une autre frange arrive, attirée par la nouveauté. Voilà pourquoi Miles Morales est un succès. Rattaché à Spider-Man il fait mieux que les titres qui surfaient naguère sur la blaxploitation...

INTÉRIMAIRES

Le paradoxe, c'est que Miles Morales n'est pas le premier Spider-Man noir. D'abord parce que techniquement il est métis (comme Obama, et ce n'est sans doute pas un hasard). Mais aussi parce qu'un noir dans le costume de Spider-Man, ça c'est déjà vu... en 1970 ! À l'époque la donne était totalement différente. On utilisait des remplaçants noirs comme des "intérimaires", des gars

SUPER-HÉROS & DIVERSITÉ : L'ART DU MÉTISSAGE

WELL, I DUNNO WHAT THAT WAS ALL ABOUT. BUT IF SPIDEY WANTED IT, THAT'S GOOD ENOUGH FOR ME!
NOW I'LL LEAVE HIS THREADS UP HERE, LIKE HE ASKED ME TO!

Ci-dessus : Hobbie Brown, éphémère Spider-Man de 1970. Et regardez : comparez son attitude avec celle de Miles Morales en bas de la page. À des années d'écart les poses sont les mêmes !

Ci-dessus : T'Challa, la Panthère Noire, fut Daredevil le temps d'un épisode.

Ci-dessous : Miles Morales est la vedette de sa propre série mais aussi le héros noir le mieux placé dans les ventes américaines. Le serait-il toujours s'il utilisait un autre nom que Spider-Man ?

bien sympas qui venaient dépanner le héros du titre le temps d'un épisode. C'est le cas dans **Amazing Spider-Man #87**, quand Hobbie Brown (d'habitude connu sous le nom du Rôdeur) sort Peter Parker d'un mauvais pas. Ce dernier doit prouver à ses amis qu'il n'est pas Spider-Man. Alors Hobbie enfile le costume rouge et bleu le temps de quelques scènes. Ce n'est d'ailleurs pas forcément un cas unique. Dans **Daredevil #92** (octobre 1972), c'est Panthère Noire qui enfile un temps le costume de Daredevil de manière à ce que Matt Murdock puisse détourner des soupçons. Ce qui est intéressant c'est qu'à l'époque personne (les héros, les créateurs, les éditeurs...) ne songe sérieusement à ce que le changement soit permanent. Il y a bien un facteur d'intégration. On montre le héros noir comme un gars sympathique, prêt à rendre un service. Et Panthère Noire explique au passage qu'il est donc le seul justicier à connaître la double identité de Murdock (il oublie un peu vite la Veuve Noire mais bon...) En fait ce qui limite souvent la durée du remplacement c'est que le héros qui dépanne n'a pas les moyens de se glisser réellement dans le costume sur la durée. Hobbie Brown utilise des gadgets pour faire croire qu'il est Spider-Man mais il ne pourrait pas faire illusion longtemps. Panthère Noire, lui, n'a pas le sens-radar de Daredevil. Pour qu'un remplaçant dure, il faut se tourner vers des sources de pouvoirs transmissibles. Dès décembre 1970 (**Green Lantern #87**), DC Comics transpose le cas sur Green Lantern avec le personnage de John Stewart. Il faut un vrai remplaçant à Hal Jordan en cas de coup dur et ce sera donc John. Là, pour le coup, c'est facile. Les Gardiens de l'Univers fabriquent des anneaux de puissance à foison. Il suffit qu'ils en donnent un au nouveau héros. Mais ça tombe mal : à l'époque la série **Green Lantern** ne tarde pas à être suspendue pour d'autres raisons et Stewart ne fait que de très rares apparitions dans les années 70. Finalement à l'époque Stewart s'en tire à peine mieux qu'Hobbie Brown ou Panthère Noire en termes de remplacement. C'est en avril 1983 que Denny O'Neil (le co-créateur de Stewart) reprend l'offensive de ce côté-là. Mais sur une autre série, chez un autre éditeur, avec un autre héros dont la puissance est "transmissible". Dans **Iron Man #169** Tony Stark, totalement alcoolique, est devenu incapable d'utiliser l'armure d'Iron Man. C'est James Rhodes qui la récupère et devient le nouvel Iron Man. Un héros noir qui pour la première fois va véritablement reprendre la série régulière de son modèle. À cette échelle c'est une première. Mais il faut bien voir que la longévité reste encore relative. Une trentaine d'épisodes tout au plus puisqu'au **#200** Tony Stark a déjà repris le dessus. Ce premier remplacement de Rhodes (il y en aura d'autres au fil des années) n'éclipse pas la longueur de certaines séries de Power Man ou Black Panther. Mais c'est un signe. John Stewart finit par remplacer Hal Jordan sur une base durable mais c'est dans **Green Lantern #182**. Au **#200** la série s'arrête et est relancée avec un Jordan dominant et un Stewart en un sens subordonné... mais qui conserve son anneau de puissance et reste libre d'être Green Lantern de façon parallèle. Rétrospectivement, dans ces années-là, certains manquent cependant à l'appel. Dans la série **Captain America** il ne sera pas réellement question que le héros soit un jour remplacé par son ancien partenaire Sam Wilson (le Faucon). Il y aura bien un jeu de successions mais les candidats seront toujours des blancs. Vers 1975, il y a bien cependant une séquence inédite : le premier Captain America abandonne son identité costumée (pour devenir Nomad). Comme la série s'appelle à l'époque **Captain America & The Falcon**, Sam Wilson décide de devenir le mentor du jeune Roscoe (**#181**) qui sera, lui, le porteur du nom. Le héros noir se retrouve donc dans le rôle dominant par rapport à un sidekick/remplaçant. Mais la chose est de courte durée : Roscoe est tué dès le #183. Il faudra attendre **Captain America: Sentinel of Liberty #8-9**, en 1999, pour qu'on pense à nous montrer que, dans le passé, si si, Sam Wilson a bien été brièvement un Captain America noir. Mais là encore on est dans le cas du remplacement intérimaire. Tout comme **Truth: Red, White & Black** (qui nous apprend qu'Isaiah Bradley, un soldat noir, a été un équivalent de Captain America en 1942) ne couvre pas cet aspect des choses. Dans les autres cas "absents", on aurait pu s'attendre également à ce que le marteau de Thor, chez Marvel, passe aussi entre des mains un peu plus diverses. Après tout dans les années 80-90, le héros a prêté son pouvoir à des candidats pour le moins variés (y compris l'extra-terrestre Beta Ray Bill). Les seules personnes dignes de soulever le marteau en question seraient donc des caucasiens ou des extra-terrestres ? D'accord Thor est un dieu nordique. Mais l'existence laisse de la marge pour qu'une partie du reste de l'humanité puisse en profiter... Chez DC, dans les années 80, Roy Thomas avait travaillé sur un projet de relance de Captain Marvel où le sorcier Shazam offrirait cette fois son pouvoir à un petit garçon noir [1]. Mais le concept ne fut jamais concrétisé. Dans le même registre on aurait pu imaginer qu'un des multiples Robin ou Wonder Girls qui se sont succédé, respectivement au côté de Batman ou de Wonder Woman soient noirs, jaunes, amérindiens ou indiens... Encore qu'il faut préciser que dans les années 70 il y a bien eu une éphémère tentative de donner à Wonder Woman une sœur noire, Nubia... Plus récemment on va bien vu un Blue Beetle ou un nouvel Atom issus de la diversité, mais il ne s'agit pas d'icones comparables à Batman ou Wonder Woman.

SUPER-OBAMA ?

Et Superman dans tout ça ? Au début rien. Dans **Superman #239** (1971), des références obliques firent bien mention d'un secteur de la planète d'origine du héros, Vathlo Island, où évoluaient des kryptoniens noirs. Mais (en tout cas à cette époque) aucun berceau cosmique ne vint déposer un petit Superman sur Terre. Les fans ne manqueront pas d'évoquer John Henry Irons, alias Steel, qui apparaîtra d'abord comme un remplaçant de Superman pendant la mort éphémère de ce dernier, en 1993. Mais la chose est un peu plus compliquée puisque si John Henry utilise bien pendant quelques mois le nom de Superman, on ne peut très certainement pas le confondre avec son modèle. Irons, comme son nom civil le trahit un peu d'ailleurs, est une sorte d'équivalent d'Iron Man ou de Warmachine transposé dans l'univers DC. La greffe prendra quand même un peu. Pendant quelques temps Steel pourra en profiter pour recevoir sa propre série (et même un film assez désastreux). Mais ce n'est pas tout à fait un profil qu'on peut rapprocher de ce que Marvel a pu faire avec Miles Morales et Spider-Man façon **Ultimate**. Il y a bien eu un personnage noir nommé Superman, dans les revues Tangent de DC, mais le personnage était trop différent

pour être liée réellement à celui qu'on connaît. En fait il faudrait nous tourner vers un personnage que beaucoup ont surtout remarqué en 2009 lors de la série **Final Crisis** (écrite par Grant Morrison). Un Superman noir, originaire d'une Terre alternative, que Grant Morrison a utilisé plus récemment encore pour une apparition dans sa relance d'**Action Comics**. Sur son monde d'origine, ce Superman à la peau noire a la particularité d'être... le Président des États-Unis ! Donc ce serait automatiquement Obama pour certains. Mais c'est un peu plus compliqué que ça. Le Superman noir de Morrison fait réellement sa première apparition dans **Animal Man #23** (mai 1990). À l'époque il est surnommé le Sunshine Superman, reconnaissable à une coupe afro (l'idée étant visiblement que son monde est resté dans les 70's) et une variante du logo "S" arrondi. Sunshine Superman fait alors partie d'un lot de personnages tirés de réalités alternatives (en théorie détruites lors de Crisis). Mais il a été invoqué par Psycho-Pirate, un personnage qui a le pouvoir de puiser dans ces "histoires oubliées". L'ennui c'est que Psycho-Pirate a également ramené une autre version de Superman, nihiliste, qui détruit tout sur son passage. Dans **Animal Man #24**, Sunshine Superman s'inquiète d'être à nouveau effacé de la réalité mais on lui explique alors que puisqu'il existe comme un personnage de BD, il y aura toujours quelqu'un pour penser à lui et le ramener. En fait, plusieurs idées ne vont pas tarder à se croiser. Dès la série **Crisis On Infinite Earths** (1985), qui utilisait de nombreuses réalités alternatives, le scénariste Marv Wolfman avait pensé à introduire une Terre où la diversité ethnique aurait été de mise, avec une version de la Justice League qui aurait mieux représenté la population. Et il y aurait un Superman noir. Mais à l'époque Wolfman n'avait pas eu la place de mettre cette idée en application et ce monde, Terre-D, était resté dans les cartons. En 1999, on proposa à Wolfman de revisiter les événements de Crisis et, éventuellement, d'en raconter un chapitre inédit. L'auteur profita donc de l'occasion pour raconter les choses du point de vue de Terre-D. Son Superman noir, membre de la Justice Alliance of America, fut utilisé dans **Legends of the DC Universe: Crisis on Infinite Earths #1**. Bien que ce Superman n'ait pas la coupe afro du Sunshine Superman de Morrison, on remarque cependant l'usage d'un même logo "S" arrondi, qui connecte les deux apparitions. Soit il faut les prendre comme deux versions alternatives d'un concept proche, soit le Superman noir de Wolfman se veut être le Sunshine Superman qui aurait simplement vécu avec son temps et abandonné une coupe de cheveux dépassée. Comme certains des personnages vus dans **Animal Man** venaient de points anciens de la continuité, c'est possible. Alan Moore lui-même fit une allusion au Sunshine Superman dans ses épisodes de **Supreme**, où une version féminine noire du héros, avec coupe afro et argot dérivé des 70's, fait une apparition. Pendant la dernière campagne électorale américaine, alors que Grant Morrison était en train d'écrire **Final Crisis**, l'auteur entendit Barack Obama plaisanter sur le fait qu'il venait de la planète Krypton pour sauver la Terre. L'anecdote lui inspira de ramener, dans **Final Crisis #7**, un Superman noir qui serait Président des USA. Ce Superman-là ressemble à celui de Marv Wolfman mais le logo, cette fois, est de forme traditionnelle (seules les couleurs ont été inversées, avec tout ce que ça implique comme symbole). On le voit aux côtés de Nubia, la Wonder Woman noire. Ces derniers temps, aux USA, Grant Morrison a bouclé la boucle en consacrant tout un épisode au "Superman de Terre-23" (ce Superman président). Dans l'épisode, le héros noir affronte une autre version alternative de Superman, un destructeur nommé... Overman. Ce qui nous ramène à **Animal Man #23** et à l'adversaire que Sunshine Superman combattait en 1990. Le Superman noir est donc une allusion à Obama mais aussi, en partie, une mise à jour de la version Sunshine...

En haut : le nouveau Green Lantern de DC.

Même s'il ne s'agit que d'un épisode, l'accueil médiatique qui lui a été réservé montre encore une fois qu'il vaut mieux remplacer une icône des comics par un personnage de couleur que d'essayer de le lancer sous une identité distincte (si le même Morrison avait écrit les aventures d'un super-Obama nommé machintruc, l'impact n'aurait pas dépassé la sphère habituelle des comics). L'exemple, tout comme celui de Miles Morales, tend à prouver qu'il vaut mieux se servir d'un cheval de Troie pour pénétrer le marché américain. Lui proposer un Superman ou un Spider-Man noir pour mieux se faire accepter. L'exemple, d'ailleurs, semble s'étendre. DC Comics a enregistré des ventes moyennes mais viables avec la série **Batwing** (agent africain de Batman, dont le costume évoque beaucoup son mentor). Même s'il n'a pas de série, la réaction survenue lors de l'apparition du Nightrunner (le Parcoureur en VF, autre allié de Batman) témoigne elle aussi de l'impact de cette approche. Chez Image, la série Invincible a trouvé un remplaçant noir au héros régulier de la série. Et, dans la série **Green Lantern**, Geoff Johns s'apprête à utiliser un nouveau détenteur d'anneau venu de la Terre qui n'est pas caucasien. On pourra regretter que des personnages comme Panthère Noire ou Luke Cage peinent à trouver leur place dans l'échiquier des comics et à nourrir une série. Mais inversement il faut bien voir que cette diversité qui vient s'installer autour de noms familiers vient rétablir une lacune. Bien trop longtemps l'univers des comics sera resté à deux vitesses, avec des héros noirs qui (et encore, quand ils existaient) devaient se contenter des miettes des leurs collègues. Les manœuvres actuelles tendent à équilibrer les choses. On n'y est pas encore. Mais les émules de Miles Morales sont assurément un bond dans la bonne direction. À la longue, des périodes de remplacements comme celles vécues par John Stewart ou James Rhodes nous ont donné des personnages viables et intéressants. Il n'y a pas de raison pour que la vague actuelle ne nous amène pas, à son tour, des profils aussi novateurs qu'attachants...

Ci-dessous : Batwing ne remplace pas à proprement parler Batman mais il découle d'une situation similaire.

Au centre : le Superman version Obama de Grant Morrison. Ci-dessous son ancêtre, le Sunshine Superman, apparu dans les pages d'Animal Man.

Xavier Fournier

(1) Marvel Comics a publié les aventures d'une Captain Marvel noire, mais elle n'avait rien de commun avec les autres porteurs du nom chez cet éditeur et ne permettait guère que d'entretenir le copyright.

WALTER SIMONSON N'EST PAS N'IMPORTE QUI ! ARTISTE, SCÉNARISTE, IL ŒUVRE DANS LES COMICS DEPUIS PLUS DE 40 ANS ET N'A RIEN PERDU DE SON ENTHOUSIASME POUR CE MÉDIUM. CET AUTEUR INDISSOCIABLE DU PERSONNAGE DE THOR COMME DE SA FEMME, LOUISE, NOUS A ACCORDÉ UNE INTERVIEW FLEUVE SUR SA CARRIÈRE, PARTAGEANT GÉNÉREUSEMENT AVEC COMIC BOX SON ADMIRATION POUR JACK KIRBY, SES TECHNIQUES DE TRAVAIL ET SON HUMOUR. EXCEPTIONNELLEMENT, AFIN DE NE PAS EN COUPER UNE TROP GRANDE PARTIE, VOUS RETROUVEREZ DONC CETTE INTERVIEW EN DEUX PARTIES, DANS CE NUMÉRO ET DANS LE SUIVANT ! MAGNÉTO...

- Battlestar Galactica
- Thor
- Star Wars
- Fantastic Four
- Avengers

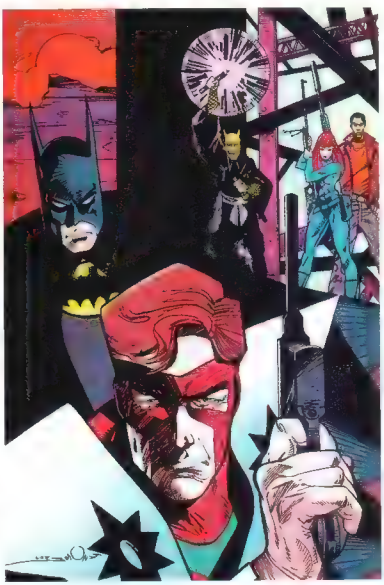
SIMONSON AU PANTHÉON

7.23.08

© MARVEL

Vous avez publié vos premiers travaux comme dessinateur de comics début 1973. Et moins d'un an plus tard, DC vous laissait réinventer, avec Archie Goodwin, le personnage de Manhunter. Ce n'était qu'une série de back-up et ce n'était que le Manhunter, mais comparé à aujourd'hui, on a l'impression que les débutants avaient beaucoup plus d'opportunités et de libertés, non ?

Argh c'est une question à tiroirs ! Tout d'abord mon véritable premier travail dans les comics ce n'était pas ça, c'était dans **Weird War Tales** chez DC, une histoire courte écrite par Len Wein et ça date de novembre 1972, il me semble. J'avais déjà eu un dessin publié dans un comic-book, en 1965, c'était un Magnus Robot Fighter je crois, mais ça ne compte pas vraiment car c'était dans la page du courrier et je n'avais pas été payé pour ! (rires) Bref, je ne sais pas vraiment ce que c'est que de débuter dans les comics aujourd'hui, je suis trop vieux ! Mais j'ai l'impression que les gros éditeurs sont plus tenus qu'avant par la continuité, ce qui peut laisser moins d'opportunités aux jeunes, c'est vrai. En revanche, il y a désormais des tas d'éditeurs indépendants chez qui on peut travailler et surtout il y a le web ! Je connais des tas d'artistes qui ont mis leurs dessins ou leurs histoires sur le web et ont ainsi été remarqués par des éditeurs etc. Il y a clairement plus de possibilités différentes aujourd'hui de trouver du travail dans les comics qu'à mon époque. Personnellement, je voulais faire des comics d'aventure ou de super-héros et pas des trucs drôles comme **Bugs Bunny** ou **Donald Duck**, ça voulait dire à l'époque, que je n'avais que deux options : travailler pour Marvel ou pour DC ! Alors qu'aujourd'hui même dans ces deux genres, vous avez nettement plus de chances de montrer votre talent.



Votre version de Manhunter est devenue indissociable de vous et d'Archie Goodwin. Et pourtant vous tuez le héros à la fin ! Même si l'histoire est restée culte aux USA (bien que méconnue en France) DC n'a pas trahi, n'est pas revenu en arrière. Il y a eu des clones ou des copies mais ils n'ont jamais ramené votre personnage sans vous. Qu'est-ce qui a fait que vous échappiez à un Before Watchmen ?

Franchement, il faudrait demander à DC, je n'ai pas la réponse ! Mais ce qui est sûr c'est que j'ai eu beaucoup de chance de faire ce projet ! Je venais à peine de déménager à New York pour trouver du travail dans les comics. On me donnait des pin-ups à faire, des histoires courtes etc. À cette époque, de nombreux titres réguliers avaient des back-up stories à la fin. 4 pages, 6 pages, 8 pages, c'était fréquent. Et c'est vrai que ça permettait de faire travailler des débutants comme moi ! Nombre d'entre nous d'ailleurs, ont commencé comme ça ! On ne gagnait pas bien notre vie, mais on payait le loyer et on apprenait le métier ! **Manhunter**, c'était exactement ça. Une histoire back-up dans **Detective Comics**. Le titre faisait 100 pages, avec du nouveau matériel, des reparutions et ce lot de 8 pages dans lequel Archie pouvait faire ce qu'il voulait... Dans ce cas précis, DC possédait la marque Manhunter et pour la conserver il leur fallait publier du matériel avec le nom Manhunter, de temps en temps. Ils ne l'avaient pas fait depuis longtemps et il se trouve qu'Archie avait une grande tendresse pour les héros qu'on pourrait appeler de seconde zone, ceux qui n'ont pas des pouvoirs géniaux etc. Ça lui plaisait donc de faire ce **Manhunter** et il m'a demandé de le dessiner. Le titre paraissait tous les deux mois, j'avais donc huit pages à faire dans ce délai, soit environ une page par semaine. Croyez-le ou non, mais à l'époque, je venais de débuter, et c'était le maximum que je pouvais produire ! (rires) Archie avait de bonnes idées, j'en avais quelques-unes, notamment visuelles pour le costume et tout s'est bien enchaîné ! On a fait 7 épisodes. À l'époque les fans n'étaient pas aussi bien organisés qu'aujourd'hui, mais on a quand même reçu quelques lettres sympathiques pour nous dire qu'ils avaient bien aimé ! Mais surtout, on a eu de très bonnes réactions de la part des professionnels. Avant **Manhunter**, j'étais juste un nouveau qui voulait travailler dans les comics et un an après, les pros connaissaient mon nom ! Je dois une fière chandelle à **Manhunter** !

Un bon début !

Oui, clairement ! C'était il y a longtemps, et j'ai eu de la chance, mais on peut dire aussi que j'étais au bon endroit au bon moment. À cette époque, pour faire des comics, il fallait ÊTRE physiquement à New York... On se connaissait tous, on traînait ensemble... Len Wein, Mark Wolf, Howard Chaykin, Steve Engelheart, Jim Starlin, etc. On était tous copains, Neal Adams avait son studio, Continuity, pas loin des bureaux de Marvel et DC, on allait là-bas après avoir apporté nos pages aux éditeurs, on voyait le travail des uns et des autres et ça nous donnait la pêche, on se disait, je dois faire mieux que lui etc.

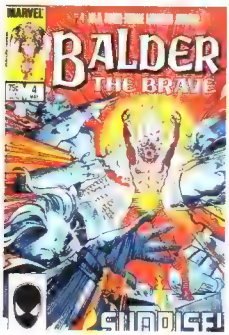
Et le fait de tuer le personnage, c'était risqué, non ?

Honnêtement, on l'a fait aussi parce qu'Archie quittait DC... Il allait travailler chez Warren Publications et Julius Schwartz devait le remplacer. Et comme il était clair pour nous tous que continuer Manhunter sans Archie n'avait pas de sens... On a donc eu cette idée de conclure l'histoire avec Batman, ce qui était logique dans une histoire back-up de **Detective Comics**... Archie a trouvé quelque chose qui finissait bien la boucle, une fin logique, définitive que tout le monde apprécie... Et comme **Manhunter** avait des aficionados, mais pas non plus des millions de fans comme Watchmen, ce n'était pas une urgence financière pour DC de republier cela. En plus, nombre d'auteurs avaient du respect pour cette histoire et ne voulaient pas y toucher... Donc je pense que ça explique qu'elle soit restée ainsi. Mais honnêtement, le personnage appartient à DC et s'ils avaient voulu en faire autre chose ils auraient pu ! Mais sans moi ! Parce que **Manhunter** à mes yeux, c'est avec Archie ou rien... Et comme Archie n'est plus de ce monde, je n'y toucherai plus...

Vous aviez prévu une suite ensemble, non ?

Oui, dans les années 90, on travaillait tous les deux sur cette suite,

Ci-dessus : Sword of Mystery, une des premières couvertures de Walt Simonson chez DC.



Ci-dessus : le succès de Thor fut tel qu'on a demandé à l'auteur d'écrire ce dérivé, consacré à Balder.

Au centre : le Destructeur, avec toute la puissance d'Asgard et de Simonson.

En bas : L'enchanteresse, telle que récemment revue par l'artiste.

que DC nous avait demandée. Mais on n'a pas eu le temps de la finir et de la sortir avant sa mort… Ça nous a pris du temps, car on se disait que si quelqu'un d'autre pondait une mauvaise histoire de **Manhunter** ça ne serait pas si grave (rires), mais que si NOUS on le faisait, ça entacherait ce qu'on avait fait auparavant, alors on s'est appliqué… Archie a écrit l'intrigue, je devais dessiner à partir de ça et il aurait écrit les dialogues ensuite en voyant mes pages, comme avant… On prévoyait des chapitres de 8 pages, à l'ancienne… Mais quelques mois après qu'on ait eu une longue discussion au téléphone sur cette suite, il est mort… Ce n'était pas une surprise, mais un sacré choc quand même… Et je m'en voulais personnellement… Je me disais que si j'avais travaillé plus vite sur ce projet, Archie l'aurait fini avant de mourir… Et évidemment, je ne voulais ni faire les dialogues moi-même, ni demander à quelqu'un d'autre de les écrire ! À force de m'entendre me plaindre que je ne pourrais jamais terminer ce truc, que je regrettais de ne pas le voir publié, ma femme, Louise Simonson, m'a donc suggéré un jour d'en faire une histoire muette… Je propose l'idée à DC, banco, ils aiment ! Denny O Neill accepte d'en être l'éditeur et je me remets au travail ! Il m'a fallu 23 pages pour raconter cette histoire sans paroles et encore j'ai triché un peu, il y a un journal avec des gros titres et quelques panneaux de signalisation avec des écritures, mais rien de bien méchant. Et j'ai aussi dessiné les onomatopées à l'ancienne. Au final, le résultat est chouette et grâce au talent d'Archie je pense qu'on a réussi à ne pas trop pourrir l'histoire de départ ! (rires)

En dehors d'Archie Goodwin, assez vite on vous a vu associé à des gens comme Howard Chaykin ou Jim Starlin. Et curieusement vous avez tous en commun d'être devenus des dessinateurs/scénaristes. C'était un critère pour faire partie de la bande ?

Pas vraiment… Certains faisaient l'un ou l'autre, d'autres faisaient les deux. En ce qui me concerne personnellement, j'étais plus lent que certains camarades et j'étais arrivé dans les comics en voulant vraiment devenir dessinateur. Ce n'est que 6 ou 7 ans plus tard que l'idée de scénariser moi-même des comics est venue. À cette époque, je dessinais **Battlestar Galactica** pour Marvel et Roger Mac Kenzie en était le scénariste. Mais Roger quitta la série… Et ma petite amie de l'époque, qui se trouvait aussi être mon éditeur (je sais ce n'est pas bien, rires), Louise Jones, (qui est devenue ma femme ensuite) savait que j'avais beaucoup participé à l'écriture des scénarios avec Roger. À vrai dire, j'étais responsable environ de la moitié des histoires. Elle me propose donc de récupérer le bouquin tout seul ! J'hésite… Mais comme ce n'était pas non plus un best-seller, je me dis que si je me plante, la série mourra de sa belle mort, sans faire trop de bruit et que si je réussis, ce sera tout à mon honneur… J'accepte donc ! Et j'écris 4 des 5 derniers épisodes de la série (il y a eu un fill-in). Résultat, je me suis bien amusé, j'ai profité des personnages, et en plus, on a remarqué mon travail ! Archie lui-même, qui à l'époque travaillait chez Marvel m'avait largement complimenté sur ce travail. Et comme Marvel avait aussi les droits de l'adaptation cinéma de **Battlestar Galactica**, et qu'il n'avait pas le temps de l'écrire lui-même, il me l'a confiée ! Ma carrière a été pleine de sympathiques « accidents » comme ça…

Par exemple ?

D'abord, pour moi cette adaptation du film, c'était une occasion à ne pas rater ! J'avais la chance de travailler avec John Buscema aux dessins, or je suis absolument fan de Buscema ! Je pense qu'il fait partie des 3 ou 4 meilleurs dessinateurs de tous les temps. Son storytelling est impressionnant ! Tout a l'air tellement facile quand on voit ses dessins ! On oublie même qu'il y a du travail derrière tout ça, tellement ça coule de source ! J'avais le script puisque c'était celui du film, John dessinait et Klaus finissait, on a fait 3 épisodes et c'était super ! Ça a si bien marché, qu'après on m'a proposé l'adaptation des **Aventuriers de l'Arche Perdue** ! Et là je me suis rendu compte que je prenais vraiment du plaisir à écrire, donc j'ai entamé un roman avec mes propres personnages… Et c'est rapidement après qu'on m'a proposé **Thor**… J'ai mûri en fait en écrivant des comics… Il faut comprendre par ailleurs que jusque dans les années 80, le système des droits n'existait pas. Donc, le montant que vous touchiez pour une page, c'était tout ce que vous touchiez ! Je ne dis pas que ce montant par page était trop bas, mais c'est sûr que pour vivre décemment en travaillant dans les comics il fallait en produire un maximum ! Beaucoup… Vraiment… Le problème quand vous produisez de la quantité, c'est que vous savez qu'à un moment, ça va se voir… Et moi sincèrement je voulais que ça reste intéressant, je ne voulais pas tomber dans la routine ! Je me disais que j'allais apprendre ce qu'il fallait en 4 ou 5 ans et qu'après je me chercherais un « vrai » boulot… (rires)

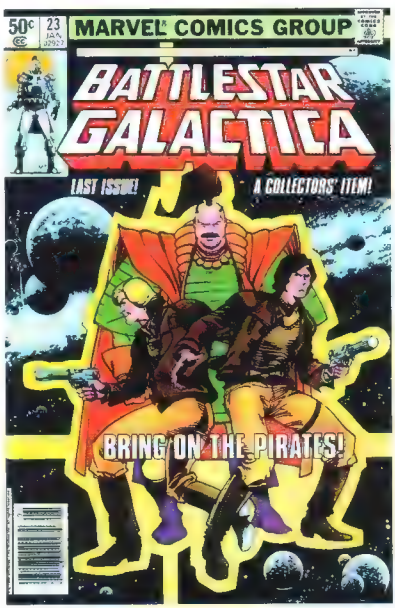
Vous êtes resté un peu plus longtemps que prévu, on dirait…

Oui, apparemment j'apprends très lentement car j'y suis encore plus de 30 ans après (rires) et je n'ai pas l'impression d'avoir tout bien appris ! Bref, en tout cas, j'avais décidé que ce serait mieux pour moi d'écrire pour quelqu'un d'autre ou de dessiner les histoires de quelqu'un d'autre plutôt que de dessiner mes propres scénarios. Car quoiqu'il arrive, même avec vos propres mots, un autre dessinateur visualise complètement autre chose que vous. Et un autre auteur prend des directions que vous n'auriez jamais prises, avec les mêmes personnages. Il y a clairement plus de challenges à travailler comme ça qu'à rester dans sa vision. Et dès cette époque, je me disais que ça m'aiderait à trouver les choses intéressantes plus longtemps ! Il y a déjà 30 ans (je ne le crois pas

moi-même !), Louise et moi on a co-écrit **Meltdown** pour Marvel, **Wolverine** et **Havock**. Kent Williams et Jon J. Muth peignaient cette histoire. C'était magnifique, mais nous avons des styles diamétralement opposés ! Et je me souviens de scènes que Kent a dessinées sur mes propres mots que je n'aurais jamais imaginées comme ça ! C'était très enrichissant.

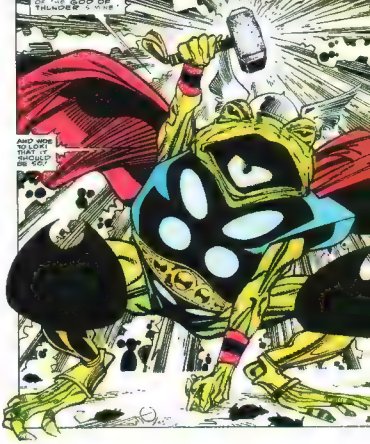
Sur des projets comme Metal Men, First Issue Special: Doctor Fate ou Hercules Unbound, on voit assez vite apparaître des allusions à des divinités massives, très Kirbyesques, avec aussi beaucoup d'utilisations de perspectives et de contre-plongées dignes de Gil Kane. Ces deux auteurs étaient-ils vos principaux modèles ?

Kirby, certainement, Kane, non. Je connaissais son travail bien sûr et je ne pourrais pas vraiment dire pourquoi mais je ne m'en suis jamais vraiment inspiré. En revanche, le travail de Kirby me semblait tellement novateur, inventif ! Chaque page me fascinait ! On parle toujours de l'énergie qui s'en dégageait mais il n'y avait pas que ça ! Son storytelling était fantastique. Ses personnages étaient très expressifs un peu comme au théâtre ! Prenez par exemple dans **Mister Miracle #1** la rencontre avec Kanto, l'homme de main de Darkseid. Ce type est un assassin qui se balade dans un costume de la Renaissance ! Et en six cases à peine, Kirby vous a expliqué qui il est. Pas en faisant de grandes explications, ni en lui donnant des pouvoirs fantastiques, mais par le langage du corps, les postures du personnage. Il y a des tas de choses que Kirby faisait magnifiquement. Il est et a toujours été un des mes maîtres. Aujourd'hui encore en regardant ses pages, non seulement je m'amuse mais j'apprends encore des tas de choses ! Et même sans les regarder, je pourrais vous dire ce qu'il y a dedans ! L'un des premiers comics que j'ai acheté avec mon argent était **Journey into Mystery #120**, qui est le début d'une saga en 4 parties avec Thor et Loki je crois, et j'en connais encore certains dialogues par cœur… Ce qui est impressionnant quand on sait que je ne suis pas toujours capable de me souvenir des dialogues que j'ai moi-même écrits la semaine dernière ! (rires) Mais ce comic-book, cette vigueur, cette vie dans les pages, cette force dans les dessins, ça a été pour moi une véritable révélation ! Ça m'a vraiment ouvert des perspectives ! Quand je travaillais sur **Thor**, je tâchais vraiment de m'inspirer du travail de Jack et de Stan sur ce titre. Je connais par cœur **Journey into Mystery #114** jusqu'à **Thor #139** il me semble… Toutes ces histoires avec le Destroyer, Hercule, les Trolls, j'avais envie de continuer à les faire vivre. Il ne s'agissait pas de copier mais de rendre hommage à ce fabuleux travail.



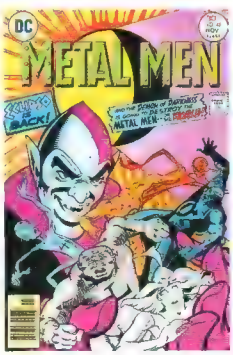
Même sans parler seulement comics, quelle est la place que tient la mythologie dans votre culture personnelle, vos lectures…

J'ai toujours été un grand fan de légendes et de mythologie. Depuis l'équivalent américain du CM2 environ, je me suis mis à lire ma première version de Beowulf par exemple, j'ai découvert Grendel etc. Mes parents avaient à la maison de gros bouquins que j'aimais bien : **Légendes et mythes nordiques et Mythes grecs**. Des vieux bouquins publiés en 1893 ! Je les ai toujours à la maison d'ailleurs ! C'était écrit très petit avec des illustrations un peu bizarres mais les histoires étaient géniales ! Elles m'ont beaucoup inspiré ! J'aimais particulièrement la mythologie nordique parce que les dieux y sont imparfaits, presque humains, bien plus que chez les Grecs… Et je parle de ça, on était dans les années 50, c'était bien avant d'envisager Marvel et Thor ! J'aimais bien leurs imperfections et je trouvais leurs histoires géniales y compris pour penser la réalité. J'ai toujours eu la sensation que les symboles et les métaphores contenues dans ces histoires mythologiques nous parlaient aussi de notre vie… Peut-être même que justement, c'est grâce à ce genre d'histoires que je me suis dit qu'il fallait être un pied en dehors de la réalité, pour pouvoir mieux l'appréhender… J'ai essayé de garder cela dans mes propres histoires par la suite. Dans **Doctor Fate**, par exemple. Et j'ai toujours aimé aussi la présence visuelle des dieux. Leurs pouvoirs. Si bien que quand on m'a proposé **Thor**, j'ai sauté dessus !



Walt Simonson s'essaya au rôle de scénariste sur Battlestar Galactica (au centre).

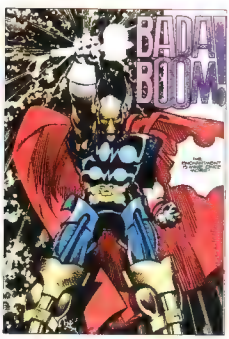
Ci-dessus, Thor en version grenouille : le scénariste osait tout.



Justement, dès 1977, on vous trouve en train de dessiner Thor. Avez-vous senti à quel point ce personnage deviendrait indissociable de votre carrière ?

Jamais de la vie ! (rires) Personne n'a un vrai contrôle sur sa carrière ! Vous faites les choses que vous avez envie de faire, à un moment donné et le reste c'est entre les mains du ciel ! (rires) J'ai d'abord fait **Thor** pendant une année environ, vers 77-78, Len écrivait le scénario, c'était très Marvel dans l'état d'esprit et tout à fait dans la lignée des derniers Kirby. Puis, ce n'est qu'en 1983 il me semble que Mark Gruenwald, éditeur de **Thor** à l'époque m'a proposé d'écrire et de dessiner **Thor**. Mon premier épisode seul à bord c'était **Thor #337** et je n'avais pas tant d'expérience que ça comme scénariste ! Je pense que c'était le neuvième scénario de ma vie ! (rires) J'avais bien écrit un graphic-novel de 60 pages environ, **Battlestar Galactica** et quelques autres trucs, mais ce n'est pas tout à fait la même chose ! Alors de là à dire, Walter Simonson, quel a été le point culminant de votre carrière ? Écrire et dessiner **Thor** ! Je n'y pensais même pas une seconde ! J'étais juste content

En haut : les X-Men et les Jeunes Titans, ensemble dans un seul album. Un projet prestigieux, obtenu parce que Walt a passé la porte au bon moment !



Ci-dessus : Beta Ray Bill.

Au centre : Hercule selon Walt Simonson.

En bas : Manhunter, le personnage qui a réellement révélé l'artiste au public américain.

qu'on me propose ce comic-book. Je l'avais lu pendant des années, depuis que j'étais au lycée. J'avais quelques idées pour le personnage. Je l'ai toujours adoré, je l'avais dit à Mark. Probablement aussi à cause de ses origines mythologiques que nous avons évoquées. J'avais quelques dessins de préparation que j'avais faits pour le fun. Et voilà ! Mark a décidé de me faire confiance, ça s'est bien passé, on a eu de la chance ! Je pense aussi que le lettrage de John Workman Jr. était parfait et s'intégrait très bien à mes dessins. On avait déjà travaillé ensemble et sans son talent, et ses onomatopées, je pense que le bouquin n'aurait pas eu la même saveur. En tout cas je m'amusais bien, je mettais beaucoup d'enthousiasme dans ce comic-book, et visiblement les lecteurs le ressentaient !

Lors de ce premier passage sur Thor, vous étiez encré par Tony DeZuniga, qui avait un style très reconnaissable, très présent. Vous n'étiez dans le métier que depuis quatre ans. Quand on collabore avec un encreur si identifiable, est-ce que ce n'est pas parfois frustrant ?

Non ! Mais ça aurait été probablement différent si j'avais travaillé en France ou même au Japon… Encore plus à l'époque, mais même encore aujourd'hui, l'industrie des comics est une industrie mensuelle qui doit produire 22 pages de comics chaque mois, pas seulement 48 ou 100 pages de bande dessinée par an… Donc pour tenir ce rythme, il faut une certaine discipline et accepter un travail très collaboratif… Je ne sais pas si on fait encore ça aujourd'hui, mais à l'époque, le dessinateur ne terminait pas tous ses dessins. Il faisait des layouts, décidait du nombre de cases, des angles etc. et un autre terminait cela. Puis un encreur remplissait les ombres et lumières. Il me semble qu'on était payé 20 dollars de moins par page en faisant les layouts au lieu des crayonnés complets mais en termes de temps c'était un gain extraordinaire ! John Buscema a fait ça pendant des années et ça ne retire rien à son talent ! Donc pour revenir à **Thor**, j'avais été engagé pour faire les layouts pas pour faire des crayonnés parfaits. Tony finissait donc le boulot… Et c'est vrai que du coup, ça ne ressemble pas trop à ce qui est aujourd'hui « mon style ». Mais ce n'est pas grave ! Parce que ce que j'attendais à l'époque ce n'était pas qu'on finisse les dessins dans mon style, c'est juste qu'on travaille aussi dur que moi pour faire le meilleur comic-book possible en respectant les délais… Et pour ça, Tony était parfait ! D'autant plus que si on parle vraiment de mon style, j'avais à l'époque des influences très différentes ! On a cité Kirby, mais j'adorais aussi Frank Bellamy, Moebius, Mezieres, Topi, Palacios en Espagne, et même Otomo. La vérité c'est que sur ce **Thor** je ne visais pas à faire « du Simonson », je voulais juste faire un bon comic-book, bien raconté, et pas fini par moi. (rires) J'avais déjà fait quelques projets dans le même état d'esprit : les 3 épisodes de **Rampaging Hulk** par exemple, **Hercules Unbound #7** à **#12**, etc. je cherchais véritablement à me concentrer sur mon storytelling, et ne faire que des layouts me permettait cela. J'apprenais précisément, combien de cases on met dans une page, pour quel effet, quelle construction, quel rapport entre les scènes, le sens du drame, c'était ça ma priorité ! Et c'était important, car je pense qu'ensuite c'est quelque chose qui m'a beaucoup servi quand j'ai fini mes dessins !

À l'époque vous n'étiez pas exclusif. Par exemple il y a des mois où vous dessiniez Thor pour Marvel et la Légion des Super-héros pour DC. Quel était votre rendement, combien d'épisodes ou de pages produisiez-vous par mois ? Vous me disiez que vous étiez lent…

Tout est toujours relatif ! (rires) Je pouvais faire un bouquin par mois. Mais j'avais des amis qui en faisaient deux ou trois ! Et d'autres, scénaristes mais pas dessinateurs qui en écrivaient entre 4 et 6 par mois, ça dépend des gens ! La seule chose qui comptait c'était de travailler assez vite pour gagner ma vie ! (rires)

Il y a un projet très à part dans cette période : c'est vous qui avez dessiné le crossover X-Men/Teen Titans. Comment avez-vous vécu l'affaire et est-ce qu'à l'époque ça ne vous tentait pas de goûter un peu plus aux mutants ?

Une fois encore, j'ai eu de la chance qu'on me propose ce bouquin ! Je crois même que c'était avant **Thor** ! À cette époque, Marvel et DC prévoyaient un certain nombre de grands crossovers et celui-ci était le quatrième. Ils avaient fait deux **Superman/Spider-Man**, puis **Hulk/Batman** et ensuite **X-Men/Teen Titans**. Concernant le premier **Superman/Spider-Man**, DC avait le lead, choisissait l'équipe créative etc. et Marvel suivait. Sur le deuxième, c'était l'inverse. Sur **Hulk/Batman**, de nouveau, le contrôle créatif était dans les mains de DC et du coup pour **X-Men/Teen Titans** c'est Marvel qui pilotait le projet. Et il se trouve que ma femme, Louise, était à l'époque l'éditeur des séries X. C'était donc à elle de choisir l'équipe créative. Chris Claremont écrivait les X-Men, c'était donc un choix logique. Et Dave Cockrum les dessinait, donc c'était là encore logiquement son premier choix. Mais il me semble que Dave ne pouvait pas tenir le rythme de la série régulière ET produire les quelques 60 pages supplémentaires de ce crossover. Donc Louise et Chris se mettent à chercher un artiste et je rentre dans le bureau au moment où ils sont en train d'en discuter. À ce moment précis, ils sont en train de se demander quels vilains ils vont utiliser etc. et le nom de Darkseid est lancé. Personnellement, j'adore Darkseid ! Je pense que c'est un des plus grands vilains jamais inventés ! Du coup, je dis « *Si on a le droit d'utiliser Darkseid, je dessine ce bouquin !* » Et voilà ! J'avais le temps de le faire, et pour le reste on avait à notre disposition l'équipe classique qui s'occupait des mutants. Et là

encore on l'a fait selon la méthode Marvel de Stan et Jack. Chris écrivait le plot, je dessinais et il faisait les dialogues. C'est un autre débat de savoir si on aurait dû continuer avec cette méthode ou pas, mais ce qui est sûr c'est que cela avait l'avantage de nous permettre à tous de nous concentrer sur le storytelling. Len était l'agent de liaison DC sur ce projet. On se connaissait tous bien. Ça n'a pas été très difficile à monter en fait ! Et ça a bien marché !

Juste après le crossover X-Men/Teen Titans, on vous rappelle sur Thor ! Vous êtes à la fois scénariste/dessinateur et vous bousculez l'univers de la série en l'espace de quelques épisodes. Quel était votre plan pour cette série ? Vous aviez une vision sur plusieurs années ou vous avez improvisé ?

Un peu des deux ! (rires) Je suis parti d'une idée que j'avais eue en lisant **Thor**, quinze ans avant ! Le coup des flammes éternelles, l'épée etc. Mais à côté de ça, j'ai inventé sur le moment le personnage de Malekith, les Dark Elves etc. au fil de l'écriture. D'une manière générale, dans les comics j'aime bien les histoires qui suivent une certaine continuité, mais qui, en même temps, vous donnent la sensation de se terminer. Ou au moins de vous avoir amené d'un point A à un point B. Ça peut même se faire avec un story-arc assez court, à vrai dire, à l'époque je faisais tout au maximum en 4 épisodes. Parfois même en deux épisodes ou en un ! Mais pas en plus que 4 ! Une fois de plus, c'est aussi ce que faisaient Stan et Jack ! Vous ne trouverez pas dans leurs comics des story-arc de l'époque sur plus de 4 épisodes ! Et ça fonctionnait très bien ! Mais à côté de ça, histoire de ne pas m'emmêler les pinceaux et d'avoir une vision globale quand même, j'avais un grand tableau devant mon bureau avec les numéros des épisodes, les noms des personnages à ma disposition et quelques lignes pour décrire grossièrement ce qui leur arrivait. Plus des notes sur le fait qu'il fallait ou non davantage de pages pour continuer cette trame. Donc une fois de plus, j'avais un bon itinéraire, mais je me permettais des sorties de route (rires).

Un des changements les plus visibles est d'avoir remplacé Don Blake par une nouvelle identité, Sigurd Jarson, qui est un costaud qui travaille sur les chantiers. C'est très différent de la formule Marvel habituelle, où les héros sont plutôt faibles et névrosés. Pourquoi ce choix ?

D'abord je n'avais jamais vraiment ressenti que les héros Marvel étaient faibles et névrosés, ça c'est vous qui le dites. (rires) Mais bref, j'avais lu tous les Thor des sixties… Et je pensais que la nature même du personnage de Don Blake avait changé entre la création du personnage par Stan et Jack dans **Journey into mystery #83** et le moment où je prenais en main la série. À ses débuts, Don Blake est juste un type qui trouve un bâton magique et qui devient un héros avec d'énormes pouvoirs. Très vite après Stan et Jack ont ajouté des éléments de mythologie nordique, Loki, Thor, Odin, et Asgard. Il n'y avait pas un casting très important mais ça se tenait. Puis Jack est parti, revenu, ils ont lancé d'autres spin-off, et tout ça s'est étoffé pour donner naissance aux séries qu'on connaît aujourd'hui. Mais au fur et à mesure que Thor prend de la profondeur, vit sa vie, tombe amoureux etc. et c'est juste mon interprétation, je n'en ai jamais discuté avec Stan ou Jack, mais à mon avis à partir de ce moment-là, le personnage même de Donald Blake doit être remis en question. Au début ça fonctionnait, le coup du gars normal qui a eu de la chance, mais à partir du moment où Thor a une vraie vie, une famille etc. que se passe t-il pour Don Blake ? Il s'évapore ? On le fait disparaître quand Thor est là ? J'ai personnellement l'impression que Stan et Jack aussi s'étaient posé ces questions… C'est pourquoi, aux alentours du #169, je vous laisse vérifier si mes souvenirs sont exacts, mais il me semble qu'il y a une histoire en deux parties qui explique qui est Don Blake… Et on découvre qu'Odin qui voulait une fois de plus donner des leçons de vie à son fils, l'a envoyé sur terre, dans la peau d'un garçon lambda, Don Blake, pour lui apprendre l'humilité et pour qu'il apprenne à s'occuper des autres. Mais à cause de la magie d'Odin, Don Blake ne se souvient de rien. OK. Sauf qu'une fois qu'on a appris ça, rien d'autre d'intéressant n'a été fait pour ou avec Don Blake… Vingt ans après, je prends les commandes de la série et je trouve que ça ne sert à rien de garder Blake dans la photo de famille pour ne rien en faire ! Donc j'ai décidé de l'en supprimer, plutôt que de devoir l'intégrer à mes scénarios ! (rires) C'est difficile de s'avouer quand une histoire est finie, mais il faut savoir le faire ! L'ironie du sort, c'est qu'en général, dans les comics, quand vous terminez une histoire ou que vous tuez un personnage, 20 ans après, un autre scénariste arrive et le ressuscite ! (rires) dans les comics plus qu'ailleurs, rien n'est éternel…

THE KRYLORIAN CONSPIRACY!
HULK IS TIRED OF FIGHTING! HULK WILL REST AND FIGHTING! HULK WILL SMASH YOU SMASH YOU ALL!!
Story DOUG MOENCH Art WALT SIMONSON & ALFREDO ALCALA

Ci-dessus : Rampaging Hulk.

WHAT A FATHEAD! HE'S ALL WET ABOUT THE ROCKET PACK…AND ABOUT ME…
BUT HE SINGS THE PRAISES OF A BUNCH OF LAME-BRAIN MOVIE STARS!
SERVE THE POMPOUS JERK RIGHT IF ALL ANYTHIG USELESS TOY'S OUT WIZ STOPD BOND DRIVE!

Ci-dessus : Louise et Walt Simonson ont à nouveau fait équipe dernièrement pour une aventure du Rocketeer publiée chez IDW.

On l'a citée plusieurs fois, mais le moment est venu de nous dire comment c'était de travailler avec votre femme, Louise Jones devenue Louise Simonson ?

Franchement on a testé toutes les combinaisons créatives possibles dans le monde des comics et ça c'est toujours très bien passé ! Elle a été mon éditeur, ma co-scénariste, ma scénariste quand je dessinais, et honnêtement, à part ma complicité avec Archie, je ne crois pas avoir jamais eu une plus grande complicité avec un autre artiste que celle que j'avais avec Louise. En relisant des choses que nous avons écrites ensemble, je ne me souviens même plus si c'était mon idée ou la sienne. Généralement, elle est plus forte que moi pour construire les personnages et moi pour pondre des dialogues percutants. Ça a toujours été un plaisir. Même quand on ne l'avait plus fait depuis des années, par exemple quand elle a écrit **Rocketeer** pour IDW, j'étais aux dessins, et la complicité était toujours là !

Propos recueillis par Lise Benkemoun
(A suivre dans Comic Box #79…)

DAREDEVIL BULLSEYE

Quand cela est possible, nous aimons bien vous proposer des projets restés en plan (comme le **Wildcats** de Grant Morrison et Jim Lee ou le **Iron Man: Viva Las Vegas** de Jon Favreau et Adi Granov). Certes, ce sont des histoires dont nous (vous et nous) n'aurons jamais la fin mais ce sont aussi des pages qui restaient inédites et qui n'auraient pas trouvé leur place dans un périodique ou un album VF. En l'occurence ce **Daredevil/Bullseye: The Target #1** a été publié aux USA en 2002 et les lecteurs américains attendent toujours la suite. Un vrai record en la matière pour un gros éditeur comme Marvel !

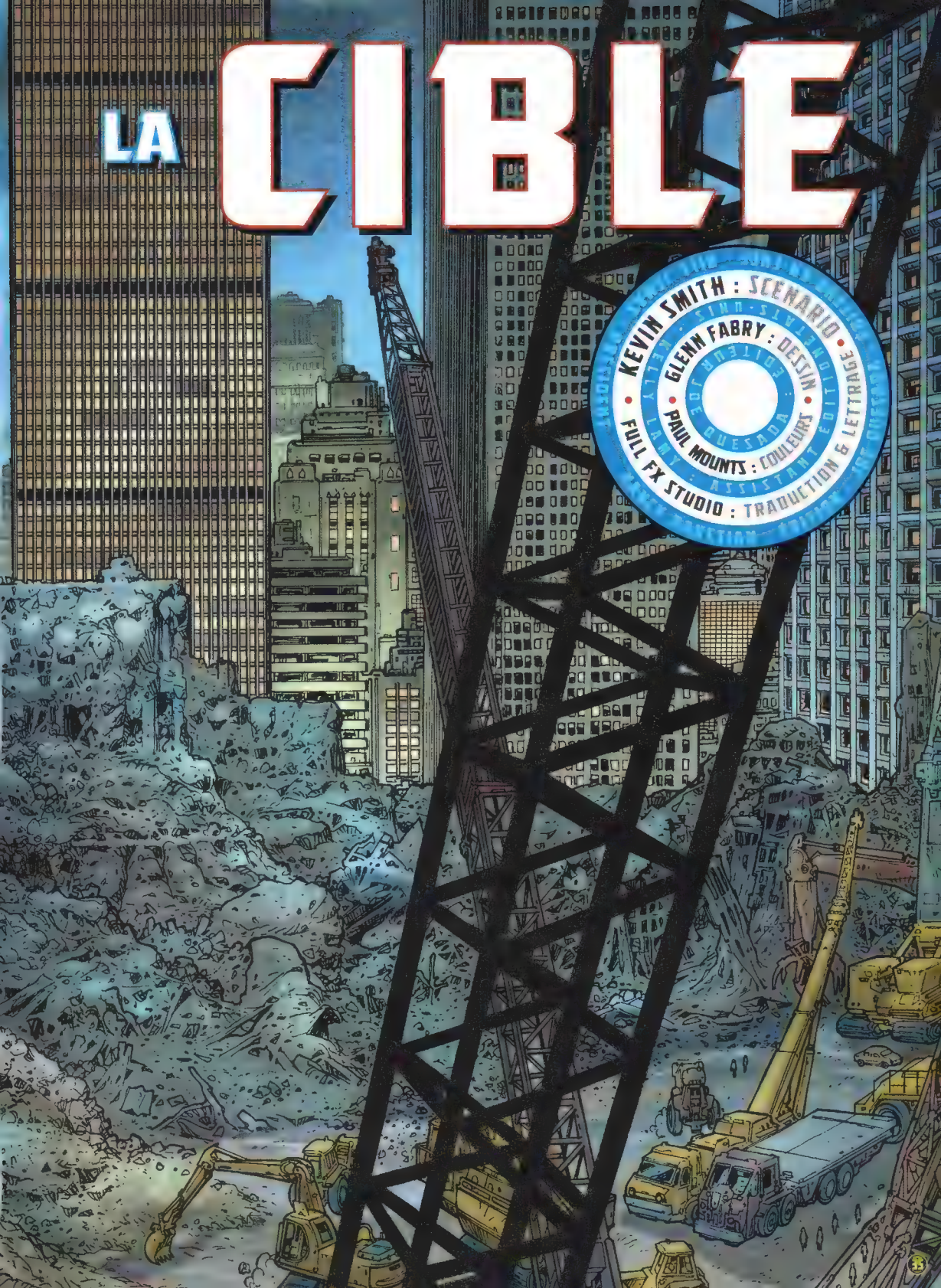
Le projet, pourtant très attendu à l'époque de sa sortie, est à remettre dans son contexte. En 1999 le scénariste (et par ailleurs réalisateur) Kevin Smith avait relancé **Daredevil** en compagnie de Joe Quesada et Jimmy Palmiotti. La série était passée de l'arrière-banc du catalogue Marvel pour s'installer parmi les meilleures ventes du moment. Le **Daredevil** de Smith avait donné un ton à partir duquel d'autres auteurs (comme David Mack et Brian Michael Bendis) pourraient continuer de reconstruire l'univers du héros. Puis Smith avait enchainé avec la relance de **Green Arrow** chez DC, elle aussi couronnée de succès. Le retour du scénariste sur **Daredevil** (donc vous allez lire ici le premier et seul épisode produit) était donc forcément un événement. D'autant qu'il s'accompagnait aussi d'une série **Spider-Man/Black Cat: The Evil That Men Do** (avec Terry Dodson aux dessins) qui, en théorie, aurait dû donner lieu à un mensuel consacré à la Chatte Noire. Mais, en cours de route, quelque chose a tourné court...

Daredevil/Bullseye: The Target était dessiné par Glenn Fabry et intervenait alors que le héros aveugle était adapté sur grand écran. Avec une version du Tireur (tel qu'interprété par Colin Farrell) qui ne ressemblait pas forcément à celle qu'on pouvait trouver dans les comics, le projet de Smith et Fabry aurait à cœur de jouer les rapprochements. Seulement voilà, Smith se trouva dans l'incapacité de jongler avec la production de ses propres films et ses scénarios pour les comics. À choisir, il se concentra sur les films. Les BD durent attendre. Les derniers numéros de la mini-série **Spider-Man/Black Cat** ne furent publiés que des années plus tard. Pour ce qui est de **Daredevil/Bullseye**, par contre, le public attend toujours. Car il n'y a plus seulement qu'une question de retard. Lassé d'attendre Smith, Marvel a décidé de mettre en application ailleurs d'autres plans pour rapprocher le Tireur de sa version cinéma. C'est dans le Daredevil de Bendis (**vol.2 #49**) que le personnage est réapparu avec une cible tatouée sur le front, cible que Matt Murdock finit par graver lui-même sur la tête de son adversaire. Ironie du sort. Dix ans après **The Target**, le film **Daredevil** est un lointain souvenir, alors qu'on parle d'un reboot. Et le Tireur est mort dans les comics...

2012 Marvel Characters, Inc. All Rights reserved. All characters featured in this issue and the distinctive names and likenesses thereof, and all related indicia are trademarks of Marvel Characters, Inc. Used under license from Marvel Characters, Inc. through Panini S.P.A. Italy

La vie continue. On s'adapte.
Les faits : ça fait plus d'un an qu'une poignée d'extrémistes religieux a guidé deux avions, remplis de passagers, dans deux immeubles qui définissaient cette île, un symbole de son identité depuis trois décennies.
New York... Son pouls indomptable s'est ralenti pour la première fois... Elle a pleuré, ne sachant quoi faire face à une telle tragédie aux proportions si démesurées.
Et puis, un peu comme si nous avions tous conclu un pacte silencieux, nous, les New-Yorkais, avons redressé la tête et sommes allés de l'avant.
Plus tristes et plus sages ? Bien sûr. Mais battus ?
Jamais.
Pourquoi ?
Parce que nous sommes des New-Yorkais.
Malgré tout, ça n'empêche pas certains d'entre nous de s'arrêter de temps en temps durant nos journées mouvementées et nos nuits blanches pour réfléchir sur la folie de ces événements et des auteurs de cet acte monstrueux.
Et quand on le fait, un affreux refrain résonne dans nos esprits...

"Bande de salauds !"
"Qu'avez-vous fait à ma ville ?"

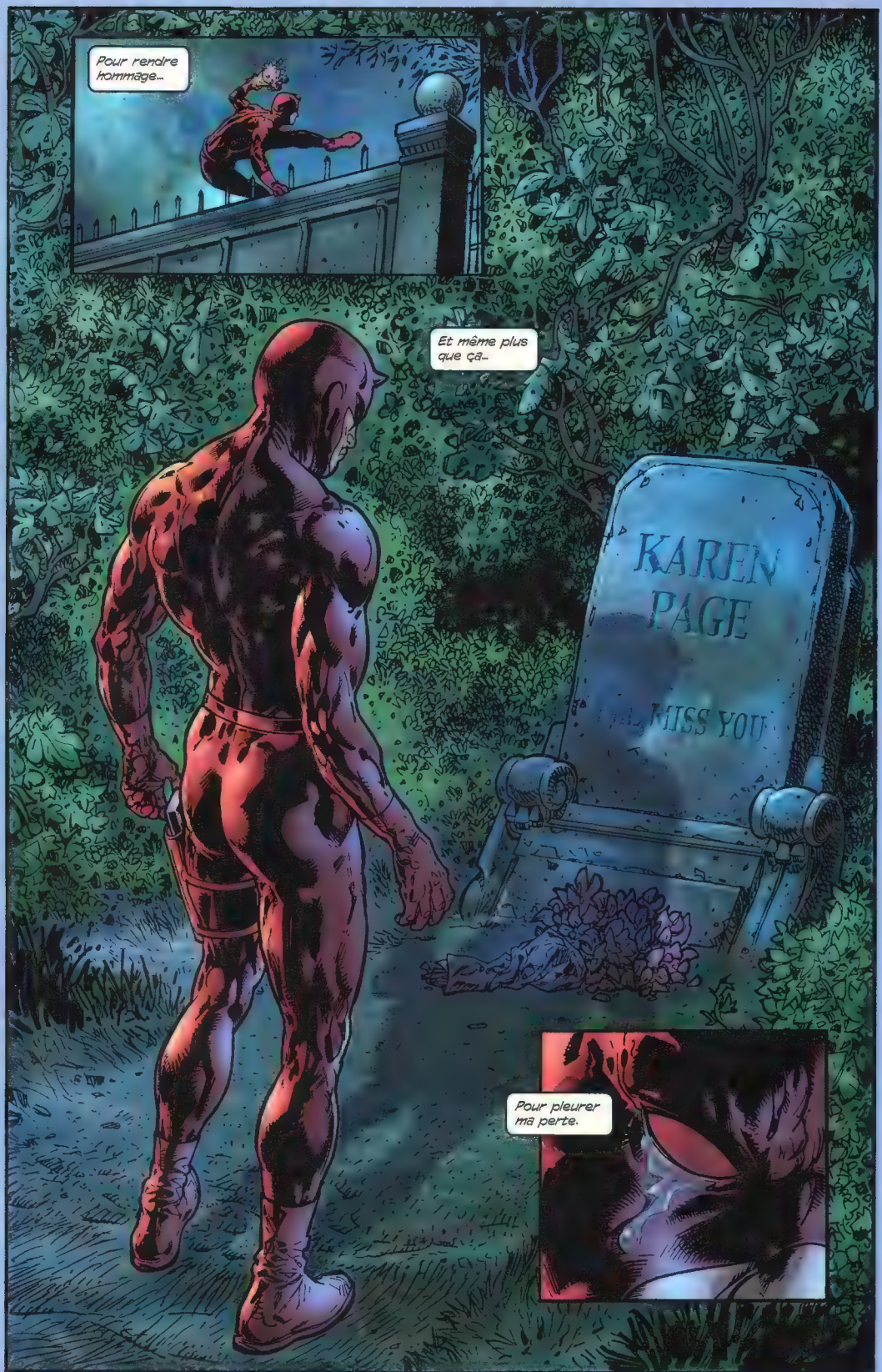

LA CIBLE
KEVIN SMITH : SCÉNARIO
GLENN FABRY : DESSIN
PAUL MOUNTS : COULEURS
FULL FX STUDIO : TRADUCTION & LETTRAGE
EDITEUR JOE QUESADA
ASSISTANT EDITEUR JAIME S. KELLY
OPÉRATIONS - DUNS

Et puis, la vie reprend son cours.
ZZZZIIIGGG
Peu importe ce qu'est cette vie.
DANGER
HARD HATS
Je suis né à New York City.
Deux fois.

Une fois en tant que fils de "Battlin" Jack Murdock et de sa femme, Maggie.
Lui était un petit boxeur qui a trouvé la mort sous les coups de gangsters.
Elle...
Eh bien, elle n'était pas prête à être une épouse ou une mère. Elle a quitté mon père et moi pour consacrer sa vie à Dieu.
Ma seconde naissance a eu lieu dans les rues de Hell's Kitchen, quand une bonne action s'est mal terminée. J'y ai perdu la vue...
... mais j'ai gagné quatre autres sens surdéveloppés.
Je les ai utilisés pour devenir Daredevil.
Ils m'appellent "l'Homme sans peur".
Au fil des années, j'ai changé de look plusieus fois, mais jamais mon objectif.
Débarrasser New York du mal qui hante ses rues sombres.
C'est une lutte perpétuelle qui amène son lot de victimes.

Comme Karen...
J. JONAH JAMESON
OFF THE AIR
LE MEURTRE DE KAREN PAGE
Certains jours, il me faut toute ma détermination pour sortir du lit que nous partagions autrefois.
Non pas que je manque de force à cause de l'émotion.
Mais parce que si je suis chanceux, un changement de position dans le lit me révélera un trésor caché...
LE MEURTRE DE KAREN PAGE ET LA MENACE GRANDISSANTE DES JUSTICIERS COSTUMÉS
Une infime trace de son odeur, qui s'échappe du matelas.
C'est mince mais c'est toujours là. Et quand cette odeur se glisse dans mes narines, j'imagine qu'elle est couchée à mes côtés.
Un homme normal ne pourrait jamais détecter ça. Mais comme Karen aimait le dire...
CAREBOOKS
Je ne suis pas un homme normal.

Elle a été assassinée il y a déjà trois ans et je ne m'en suis pas encore remis totalement.
Ce n'est jamais aussi évident que cette nuit...
Une nuit que je redoute tout au long de l'année...
La nuit où je me rends dans le Queens...
ROOSEVELT ISLAND

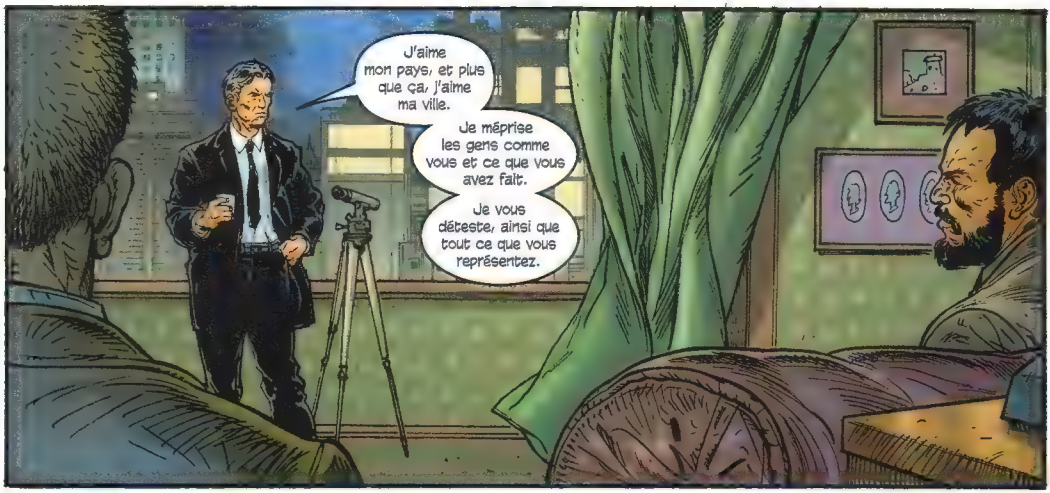

Pour rendre hommage...
Et même plus que ça...
KAREN PAGE
MISS YOU
Pour pleurer ma perte.

J'ai presque honte de l'admettre...
Ceux qui ont croisé mon chemin cette nuit-là...
... ont subi les conséquences de ma tristesse...
Et cette tristesse se transforme...
... en violence.
Ils ont un avant-goût du combat que je répète depuis trois ans.
Le combat que je répète dans ma tête depuis la nuit où Karen a rendu son dernier souffle.
La manifestation physique de la haine accumulée...

Juste pour lui...
Il se fait appeler Bullseye.
Je l'appelle l'Antéchrist.
Il est le cœur et l'âme sombre de l'enfer fait homme.
PAF
Son "don" est une habileté au tir au-delà de la limite humaine.
Entre ses mains, tout devient une arme mortelle.

PAF
Durant mes journées mouvementées et mes nuits blanches, je suis forcé de revivre la folie de mon dernier combat avec la bête...
PAF PAF
... et ce qu'il m'a volé cette nuit-là.
Et quand je le fais, un affreux refrain résonne dans mon esprit...
RRRIIIPP
SHFFFFFFF
"Espèce de salaud..!"
"Qu'as-tu fait de ma vie ?!"
AAAAAAAAAAHHHHHHHHHH!!!!

AAAAAAAHHHHHH!!!
AAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHHHHHHHH!!!
Tout d'abord, j'aimerais que vous sachiez que je suis américain jusqu'au bout des ongles.


J'aime mon pays, et plus que ça, j'aime ma ville.
Je méprise les gens comme vous et ce que vous avez fait.
Je vous déteste, ainsi que tout ce que vous représentez.

Mais je suis aussi un professionnel.
Je ne suis pas dans ce business pour exprimer mes opinions politiques.

Donc, je ne vous aime pas. La belle affaire. Nous ne sommes pas ici pour devenir amis.
Nous sommes ici parce que je peux vous présenter un homme qui peut vous aider à atteindre vos objectifs.

Cet homme va venir, n'est-ce pas ?

Cet homme va venir, oui.
Mais avant de le rencontrer, je voudrais que vous sachiez ce que vous essayez de détruire.
Vous voyez ce télescope là-bas ? Jetez-y un coup d'œil.

C'est verrouillé, donc ne touchez pas aux réglages.
Je veux juste que vous regardiez.

C'est un peu comme de la vidéo à la demande. Ils n'ont pas ça dans votre pays, n'est-ce pas ?
Peu importe.
La "vidéo à la demande" ?
Ce que je veux vous faire comprendre c'est que j'étudie cette vue depuis un an maintenant.

Avant, cette fille avait un mec différent chaque semaine. Elle aimait rester debout des heures, à baiser toute la nuit.
Un jour, les mecs ont cessé de venir et son ventre a commencé à grossir.

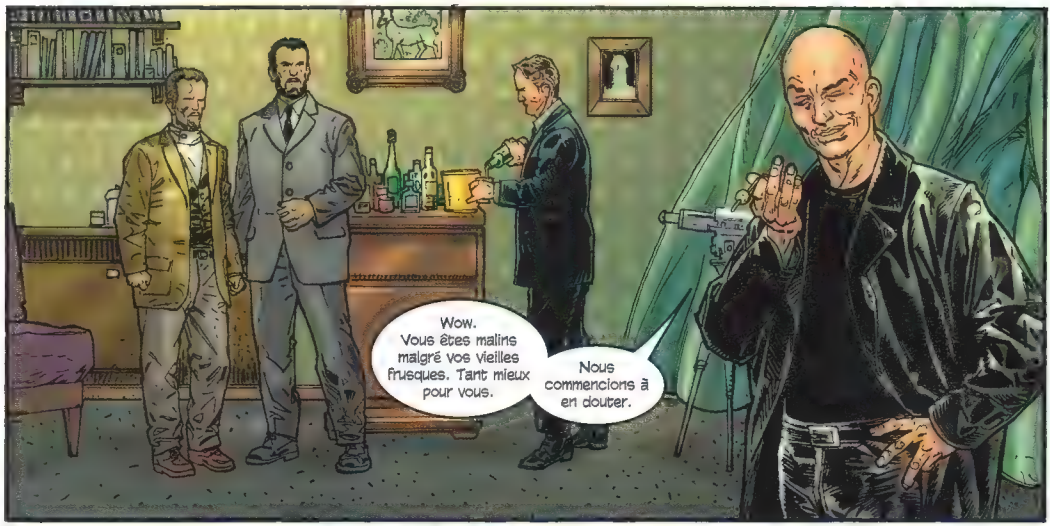
Je ne connais pas cette fille. Je l'ai juste observée tout ce temps. Mais ce que j'en déduis, c'est qu'elle a décidé d'être mère-célibataire.
Elle a échangé le bon temps pour l'enfant.
C'est touchant.

KNOCK KNOCK
Je parie que je peux orienter mon télescope sur n'importe quelle fenêtre et je verrais la même chose. Parfois, il y a deux parents, parfois il y aura une nounou.

Bref, c'est ces gens que vous allez détruire.
Je voulais juste vous le rappeler... Au cas où vous changeriez d'avis après avoir rencontré mon associé.

Pile à l'heure.
Ils sont ici ?
Bien sûr.
Et mon Dieu, ils sont puants.
Voici le gentleman dont je vous ai parlé. Si quelqu'un peut faire ce contrat, c'est lui.
Vous allez tuer pour nous, n'est-ce pas ?
Bien sûr.
Si le prix est correct.

Pouvez-vous tuer cet homme pour le bon prix ?
Hoo-boy. Ce gars ?
Pour un *bon* prix, oui.
Dix millions pour commencer. L'autre moitié une fois le travail fait.
Ça ne sera pas facile... Surtout si vous voulez faire ça dans cette ville. Mais pour vingt millions...
Je l'envoie direct chez Allah.
C'est facile à *dire*, mais plus dur à *faire*.
C'est pour ça que vous ne l'avez pas fait vous-même.
Notre peuple ne peut plus agir librement dans votre pays sans être inquiété. Mais notre croisade ne doit pas s'arrêter.
C'est pour ça que nous vous avons engagé.


Wow. Vous êtes malins malgré vos vieilles frusques. Tant mieux pour vous.
Nous commencions à en douter.

Comment pouvons-nous être sûrs que vous l'exécuterez une fois que vous aurez reçu l'argent ?

Vous n'avez pas entendu ?
Je tue de sang-froid.

Si c'est le cas, alors, prouvez-le nous, je vous prie.

Si ça vous chante.

Regardez à travers le téléscope.

Quoi ?
Eh, une minute...

Tu ne peux pas...
La ferme, Roger.
À moins que tu ne veuilles que je te brise la trachée.

Oh, mon Dieu...
Je regarde. Et ensuite ?

Vous nous prouvez que vous pouvez tuer de sang-froid.

Faites de cet enfant un orphelin.
OK.
Hmmm...

Et...
... hop !
FLIK
WHOOOOSH
PTCH
KRAK
C'est bon ?
Vous avez fait ça à cette femme...
À plus de 900 mètres...
Avec un simple cure-dent ?

J'aurais pu le faire avec moins.
Le plus drôle dans tout ça, c'est que le légiste va mettre au moins une semaine avant de trouver ce qui l'a tuée.
Je peux le faire en silence ou en faire un spectacle.
Vous choisissez.
Le seul problème auquel je pense, c'est ce type en ville. Un gars costumé.
L'homme qui est une araignée.
"L'homme qui est une araignée".
Vous sortez d'un dessin-animé ?
Non, ce n'est pas "L'homme qui est une araignée". C'est un autre gars. Il me barre toujours la route. Il est fou de moi.
Mais bon... Avec tout l'argent que vous crachez, je vais trouver un moyen de m'occuper de lui.
Excellent. Nous amènerons les dix millions de dollars ici dans vingt minutes. Les instructions seront dans la malette avec l'argent. Ils vous donneront les détails sur la cible, l'heure et le lieu de l'exécution.
Je ne veux pas vous manquer de respect mais...
... je pensais que vous portiez un... costume, non ?
Avant, oui. Plus maintenant, "Balk!".
Dans ma profession, un type n'a aucun intérêt à se balader dans un justaucorps qui dit "regardez-moi !". Ce n'est pas la manière la plus subtile de faire le job.
Mais, je vais te dire, Akbar...
Si ça te fait plaisir...
Vise un peu ça...

Ta-da !
À SUIVRE... UN JOUR ?

CAPTAIN JUSTICE

JOLI NOM QUE CELUI DE CAPTAIN JUSTICE ! UN NOM SI ÉVIDENT, QUI ÉVOQUE TANT QUE D'ARCHÉTYPES, QU'ON PEUT SE DEMANDER COMMENT L'UNIVERS DES COMICS N'EN A PAS FAIT UN MEILLEUR USAGE. OUI MAIS VOILÀ : CAPTAIN JUSTICE A BEL ET BIEN EXISTÉ. IL FUT MÊME LA VEDETTE D'UN COMIC-BOOK CHEZ MARVEL ET D'UNE SÉRIE TV ! ÉTONNANT, NON ?

En 1987 la chaine ABC annonça en grandes pompes la production d'un nouveau feuilleton télévisé, **Once A Hero**, qui avait la particularité de briser les frontières, un peu comme les films **La Rose Pourpre du Caire** ou **Last Action Hero** le firent par ailleurs au cinéma. Mais ici on partait de l'univers des comics, bien avant **Heroes** et les peintures/BD de « Monsieur Isaac ». Captain Justice (interprété par Jeff Lester) était un super-héros qui découvrait avec horreur que ses aventures étaient de moins en moins inspirées. Ayant conscience de n'être qu'un personnage dans un univers de BD, Captain Justice voyage alors à travers la "Zone Interdite" pour s'inviter dans notre réalité. Il compte bien retrouver son auteur et le convaincre de se reprendre et de lui inventer une vie plus belle. L'ennui c'est qu'en arrivant dans le monde réel Captain Justice perd ses pouvoirs et doit donc apprendre à vivre pour de vrai, sans les raccourcis habituels des BD. Dès le générique le spectateur fan de comics ne pouvait manquer de remarquer qu'il était en "terrain ami". Les images symbolisant les aventures dessinées de Captain Justice étaient... amplement dérivées de cases dessinées par Jim Starlin. Au point que sur une des fausses couvertures, on voit le héros en train de combattre... Le Contrôleur (Captain Justice ayant clairement été collé en lieu et place de Captain Marvel). Dans une autre image, il est clair que c'est une couverture de Warlock qu'on a modifiée. Et là, vous imaginez peut-être Marvel Comics en train d'abattre un poing vengeur sur la société de production qui avait osé dénaturer ses images. En fait non. En coulisses les choses se passaient visiblement à l'amiable puisque Marvel avait la licence pour produire des dérivés du show. Trouvant sans doute le nom **Once A Hero** pas assez dramatique ou adapté au public des comics, l'éditeur baptisa la BD d'après le nom du héros. **Captain Justice #1** fut publié en mars 1988 et pour l'occasion on utilisa un stratagème qui annonçait déjà un peu ce que Marvel ferait plus tard avec Sentry : la page de garde comportait un faux extrait d'interview où Stan Lee lui-même faisait comme si Captain Justice avait réellement été un super-héros lancé dans les années 50 qui avait depuis perdu sa popularité et avait été un peu oublié. Pour la BD elle-même, le scénariste J.M. DeMatteis et le dessinateur Steve Leialoha s'en chargèrent, non sans glisser des petites allusions aux fameuses couvertures Marvel qui alimentaient le générique du show. Un héros de TV pensé pour les comics ? L'adapter coulait de source. L'ennui... L'ennui c'est que **Once A Hero** fut une catastrophe en termes d'audimat ! Au point qu'ABC décida d'arrêter les frais après la diffusion du troisième épisode, quinze jours après les débuts du show à l'écran ! Quand le comic-book de Marvel arriva sur les stands, **Once A Hero** avait déjà disparu des ondes ! C'était une vraie catastrophe pour les aspirations de Marvel... qui arrêta les frais dès le deuxième numéro. Il s'agissait visiblement de publier les pages déjà produites par DeMatteis et Leialoha... Le peu de souvenirs qu'a laissé Captain Justice dans la mémoire collective (et celle des fans de Marvel en particulier) démontre à quel point le projet était tombé à côté de la plaque. C'est d'ailleurs assez injuste car **Once A Hero** était assez ambitieux en un sens (pour peu qu'on excuse, avec le recul, le look complètement "eighties" des personnages secondaires). Le jeu entre la réalité et la fiction promettait beaucoup de situations incongrues. Pour la petite histoire, le quatrième épisode (jamais diffusé) du show télévisé comportait une apparition d'Adam West (l'acteur incarnant Batman dans le feuilleton des années 60). Le comédien était supposé avoir joué dans la série TV inspirée de **Captain Justice**. C'était donc une mise en abîme supplémentaire, avec l'existence d'un feuilleton dans le feuilleton. Mis entre les mains d'un scénariste moderne il y aurait de quoi en faire le Inception des super-héros. Ce qui est très intéressant c'est que la mise en abîme va encore un peu plus loin. En novembre 1984 le scénariste Christopher Priest (qui signait alors Jim Owsley) avait lancé dans les pages de **Power Man & Iron Fist #111** un personnage secondaire nommé Captain Hero dont le costume (visiblement un peu dérivé de Superman, avec des couleurs inversées) ressemble énormément à celui de Captain Justice. Et puis il y a la ressemblance entre les deux noms. Ce qui fait qu'on peut se demander si ABC n'a fait qu'emprunter des couvertures de Starlin. Est-ce que Captain Justice n'aurait pas été, à une période de sa création, le Captain Hero de Priest ? En un sens peu importe puisque ces deux capitaines sont, de toute manière, consignés dans les limbes des comics. Captain Justice a disparu sans laisser vraiment la trace d'une série culte. Ses acteurs ne sont pas salués dans les conventions américaines. Ses auteurs n'ont pas fait mine de vouloir poursuivre l'intrigue sur d'autres supports. Il y a peu de chances que quelqu'un veuille s'embêter à ramener (en BD ou à l'écran) une licence dont pas grand-monde ne voulait. En un sens Captain Justice a été réexpédié de l'autre côté de sa Zone Interdite. Dommage ! Il y avait du potentiel. Mais le créateur du show, lui, n'a pas vraiment disparu. Ira Steven Behr s'est fait remarquer par son travail sur **Star Trek Deep Space Nine** mais il est aussi actuellement le producteur du feuilleton **Alphas**, peuplé lui aussi de gens à super-pouvoirs. Il a visiblement de la suite dans les idées...

Xavier Fournier

DES ANNÉES QUE LE DESSINATEUR DUNCAN FEGREDO HANTE L'UNIVERS DE HELLBOY OU DU BPRD. POURTANT, IL N'Y A PAS SI LONGTEMPS, IL SEMBLAIT BIEN DÉCIDER À S'ÉLOIGNER DU GROS COSTAUD ROUGE. POURTANT MIKE MIGNOLA ET LUI SE LANCENT DANS UNE NOUVELLE MINISÉRIE QUI VA RACONTER LES PREMIÈRES AVENTURES D'HELLBOY. UN RETOUR QUI MONTRE QUE L'ARTISTE, BOUILLONNANT D'ÉNERGIE, NE S'EST PAS LASSÉ DU PERSONNAGE.

- Star Wars
- Kid Eternity
- B.P.R.D.
- Hellboy

SON ÂME AU DIABLE...

© DARK HORSE

FEGREDO97

Ces dernières années, on vous a beaucoup associé avec Mike Mignola sur Hellboy (Darkness Falls, Wild Hunt, The Storm, The Fury). Comment l'avez-vous rencontré ? Avez-vous provoqué la rencontre, ou est-elle due au hasard ?
J'avais rencontré Mike quelques fois sur des salons, nous avons parlé une fois de la série sur **Lobster Johnson** que Scott Allie m'avait proposée, mais qui ne s'est pas faite pour je ne sais plus quelle raison. Scott savait que j'étais fan de Hellboy depuis le début, donc quand ils ont eu besoin d'un dessinateur et que mon nom a été suggéré par Glenn Murakami, Scott savait que je serais intéressé. Vous êtes un peu obsédé par la chance... La chance vous la provoquez en étant bon dans ce que vous faites et en restant à l'écoute des opportunités.

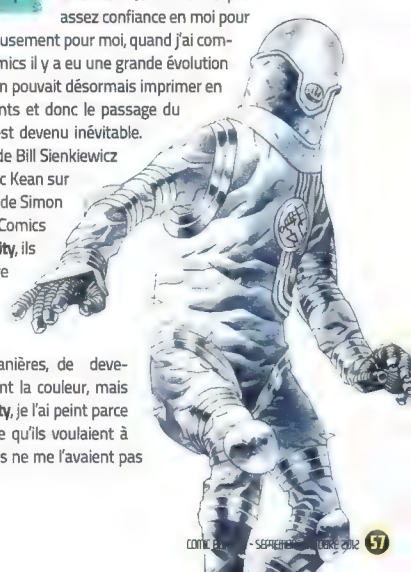
Le personnage d'Hellboy et Mike semblent indissociables. Est-ce qu'il a été si facile de trouver une place entre le héros et son créateur ?
Comme sur tous les livres que j'ai dessinés, j'essaye d'établir un lien personnel entre moi, le personnage, et le lecteur. Dans ce cas, je faisais aussi très attention à préserver le design et l'atmosphère de l'univers d'Hellboy. Cela voulait dire prendre certains aspects du travail de Mike et les mélanger avec mes propres dessins. Ce n'était pas facile, un peu chaotique même au début, mais c'est devenu plus simple peu à peu...

Qu'est-ce que vous aimez plus spécialement dans l'univers d'Hellboy ?
J'adore la façon dont Mike mélange les mythes, les légendes, le drame et une bonne dose d'humour qui relève le tout. J'admire les créations de Mike et son storytelling, il sait créer ces moments calmes, puissants, riches en signification même si rien ne s'y passe ! Comment y arrive-t-il ? Je n'en ai aucune idée, même après avoir travaillé avec lui, et je ne veux pas le savoir d'ailleurs, j'en veux juste encore ! Comme de Hellboy lui-même ! Je peux m'identifier à ce type qui essaye juste de faire de son mieux dans une situation difficile, il essaye de s'en sortir. Et, comme le reste d'entre nous, il a ses problèmes de famille... Vous pouvez choisir vos amis, mais pas votre famille !

Les aventures d'Hellboy évoquent souvent des périodes passées, des architectures spécifiques... Avez-vous dû faire des recherches historiques pour Hellboy ? Sur les costumes par exemple ? Le script de Mignola est-il détaillé sur ces points ?
J'ai fait des recherches, bien sûr, comme Mike en a fait aussi. Il m'envoyait souvent les images qu'il avait en tête pour un lieu ou un détail d'armure.

Quelles sont les techniques que vous privilégiez ? Les photos sont-elles une grande source d'inspiration pour vous ?
Hormis pendant ma période de recherche pour **Kid Eternity**, je n'ai jamais utilisé de photos comme référence. Je ne suis pas bon pour les dessins d'après photo, on en devient l'esclave et le résultat est statique et sans vie, je déteste ça. Je préfère faire attention à la composition quand je regarde des films, ça devient une source inconsciente d'inspiration même si ce dont je me souviens le mieux, c'est de l'éclairage. Comment je travaille ? Je fais de petits croquis pendant ma lecture du script, j'essaye de concevoir des ensembles qui ont de la vie, du sens, qui collent à la situation. Je pense que c'est comme l'animation, si possible, j'essaye de capturer des situations en mouvement, suspendues pour un instant. J'ai un grand miroir au studio, parfois je joue un mouvement, je vois ce qui marche et j'essaye de le transcrire dans mon dessin.

Justement sur Kid Eternity vos planches étaient de vraies peintures, ça devait être un sacré challenge ! Pourquoi aviez-vous choisi cette technique particulière ? Et pourquoi ne pas y avoir retouché depuis ?
Tout au long de mes années d'école, j'ai travaillé en noir et blanc dès que possible. Je suis tout simplement daltonien. Je n'ai donc pas assez confiance en moi pour utiliser de la couleur. Malheureusement pour moi, quand j'ai commencé à travailler dans les comics il y a eu une grande évolution des techniques d'imprimerie, on pouvait désormais imprimer en couleur à des tarifs intéressants et donc le passage du noir et blanc vers la couleur est devenu inévitable. J'ai été stupéfait par le travail de Bill Sienkiewicz sur Elektra et celui de Dave Mac Kean sur Black orchid, sans oublier celui de Simon Bisley sur Slaine. Même si DC Comics m'a proposé de faire **Kid Eternity**, ils ont eu la gentillesse d'attendre que je travaille avec Fleetway sur leur magazine **Crisis** d'abord. J'ai essayé de passer à la couleur de différentes manières, de devenir à l'aise avec non seulement la couleur, mais aussi le storytelling. **Kid Eternity**, je l'ai peint parce qu'il m'a semblé que c'était ce qu'ils voulaient à l'époque. Même si je crois qu'ils ne me l'avaient pas

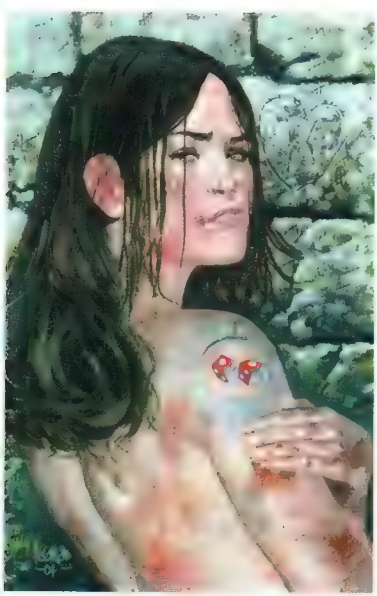


préférences marquées pour certains dessinateurs. En 1987, j'ai fait le tour de l'UKCAC (United Kingdom Comic Art Convention) avec mon portfolio. J'allais entamer ma dernière année d'arts graphiques et mon classeur contenait les travaux préliminaires de mon projet de fin d'études, une adaptation illustrée du **Paradise's Lost** de John Milton, avec des robots ! J'ai fait voir mes trucs à tous ceux qui voulaient bien les regarder, ça a mené à la publication de mon premier comics dans **Heartbreak Hotel**. Je pense que ça, et mes dessins de **Paradise Lost**, ont piqué la curiosité de DC Comics et de Fleetway, les éditeurs de 2000AD. J'ai eu de la chance d'être au bon endroit au bon moment avec des travaux intéressants, mais sans mon travail, rien ne se serait passé !

Ci-dessus : Duncan sait garder sa personnalité et son originalité même quand il lorgne sur les ambiances de Mike Mignola... ou de Jack Kirby.

précisément demandé. Le comic avait le même format que **Black Orchid** donc j'ai pensé à le travailler de la même manière, ce qui était idiot de ma part parce que je ne savais pas peindre ! J'ai essayé de peindre à partir de captures d'écrans de vidéos, je me photographiais moi-même, ça n'a pas duré, Dieu merci. Je me suis exercé peu à peu, influencé par Dave Mc Kean et George Pratt, je me souviens des dernières pages que j'ai peintes. Je pensais « *Je crois que je sais que ce que je suis en train de faire... je ne le referai jamais !* »

Quels sont vos prochains projets ?
Ma prochaine BD d'**Hellboy** sera un album cartonné, *The Midnight Circus* (c'est prévu pour 2013 et l'histoire racontera la première enquête d'Hellboy, quand il n'avait que quatre ans !) En ce moment je travaille par ailleurs sur les storyboards d'un film, mais ça, je ne peux pas en parler...



Vous avez débuté dans les comics peu de temps après Mignola, dans les années 80. Il ne fait donc pas partie de vos lectures de jeunesse. Quel furent vos modèles ?
J'ai grandi avec les revues anglaises de BD humoristique comme **The Beano** et **The Dandy** et, plus tard, avec des comics IPC tels que **Cor !** et **Whizzer and chips**. Mes frères achetaient aussi des comics, on les lisait, et on se les échangeait. Je me souviens de quelques comics Disney aussi, mais ça n'a pas duré. Je me rappelle la première fois que j'ai lu Spider-Man, le frère aîné d'un ami nous avait laissé quelques **Power Comics**, c'était avant que Marvel ne commence à publier **The mighty world of Marvel** au Royaume-Uni, donc ça devait être en 1972-1973. Depuis ce jour, j'ai lu tous les comics Marvel que j'ai pu, en même temps que **Tintin** ou **Astérix** que je prenais à la bibliothèque de l'école. Après, bien sûr, 2000 A.D. a commencé à publier et ils sont rapidement devenus mes favoris. Je ne crois pas que je faisais très attention aux scénaristes à l'époque, mais j'avais déjà des

En dehors de Mike Mignola ou de Grant Morrison, vous avez aussi travaillé avec Peter Milligan, un auteur qui aime bien mettre en opposition la fiction et la réalité. Ce fut le cas sur la série Enigma, que vous avez illustrée. Quel est votre sentiment sur ce genre d'histoires ?
Les comics et les films sont, par nature, entre la fiction et la réalité, donc oui, c'est ce que nous faisons ! J'ai travaillé avec Peter comme avec tous les autres scénaristes, Peter écrit et je fais de mon mieux pour illustrer et interpréter son univers de la meilleure façon pour les lecteurs. J'ai adoré les personnages de Peter parce que même dans le script, ils avaient une voix, il fallait que je saisisse cela, que je l'amplifie pour que le lecteur s'immerge dans ce monde.

Enigma était un projet plutôt personnel de la part de Milligan. Pourquoi croyez-vous que vous avez été choisi pour le dessiner ? Et, est-ce qu'il y a un type de projet que vous refuseriez ?
J'avais dit oui avant même de savoir ce qu'était **Enigma**, principalement parce que je suis justement fan de l'écriture de Peter sur ses précédents projets. Je croyais dans l'histoire, j'y croyais et je faisais confiance en Peter comme auteur et il a tout fait pour justifier cette confiance. J'essaye de me donner autant dans chaque projet, ce n'est pas toujours possible, mais j'essaye.

Chez DC (hors Vertigo), vous n'avez fait que quelques super-héros, surtout des Batman ou Batgirl, non ?
Parce qu'ils ne m'en ont pas proposé plus, et je ne voyais pas l'intérêt de les harceler. Enfant, j'aimais vraiment les super-héros et j'ai adoré les dessiner, mais je trouve plus intéressant de dessiner des gens normaux en jeans et tee-shirts.

Et pourtant vous êtes resté longtemps chez l'éditeur. Vous aviez peur d'aller taper à d'autres portes ?
J'étais très content de continuer à travailler avec Peter Milligan et j'aimais mes éditeurs, je n'avais aucune raison d'aller voir ailleurs. Marvel m'a approché plusieurs fois, mais je n'ai jamais senti le truc. Une des histoires avec laquelle Marvel a essayé de me tenter était *The further adventures of Cyclops and Phoenix*, ils avaient même répondu favorablement à ma demande que Peter Milligan l'écrive. Malheureusement, ils voulaient que Pete l'écrive à leur manière, et

non pas comme il avait l'habitude d'écrire, ça n'avait donc aucun sens. J'aurais aimé que Pete donne vie à ces personnages pour moi, mais c'était mort-né, j'étais très déçu. Alors, pour essayer de me conserver sur le projet, l'éditeur assistant m'a dit « *Dessinez ce que vous voulez ! 6 cases par page, 5 cases, 3 cases, 1 case... On s'en moque tant que ça claque !* » Ça m'a horrifié, je déteste cette attitude. Le comic (paru en VF dans **Marvel Top #1**, NDLR) a finalement été superbement dessiné par John Paul Leon (un dessinateur que j'admire) mais je n'ai jamais pu trouver la force de lire l'histoire après en avoir vécu les coulisses.

Quand vous êtes vraiment arrivé chez Marvel, vous avez dessiné la mini-série Before the Fantastic four : Reed Richards, puis Spider-man Tangled Web, un épisode de X-Force et le lancement d'Ultimate Adventure... Il y avait une logique entre ces différents projets ? Diriez-vous qu'à l'époque, chez Marvel, vous étiez cette fois « obligé » de dessiner des super-héros ?

Reed Richards ressemblait plus à Indiana Jones, l'histoire de Peter David était drôle. Quel dommage que la couleur ait été si horrible ! **Spider-Man** c'était encore avec Peter Milligan, il y a très peu de scènes de combat dans le livre, pareil pour **X-Force**. Donc la clé c'est l'histoire, l'écriture. Je pense qu'on peut dire la même chose pour **Ultimate Adventures** le synopsis que j'ai lu était vraiment drôle avec beaucoup d'émotions. Je ne pensais pas que ça allait devenir une telle daube. Si je dois regretter quelque chose, c'est le temps que j'ai passé sur ce livre. C'est vraiment dommage, car il contient certains de mes plus beaux dessins, j'ai vraiment essayé de le sauver. Quel gâchis !

Et donc, après DC et cette expérience Marvel, qu'est-ce qui vous a amené chez Dark Horse ? Et comment avez-vous été choisi pour dessiner Chasing Dogma (Jay and Silent Bob) de Kevin Smith ?

J'ai peint quelques couvertures chez Darkhorse pour leurs séries **Alien** et **Star Wars**, je ne me rappelle plus comment ça s'est fait, je crois qu'ils m'ont juste appelé après avoir vu mes couvertures chez Vertigo. Je discutais aussi avec quelques éditeurs, dont Jamie S. Rich quand il était l'assistant de Bob Schreck et de Scott Allie. Rien ne s'est fait pendant un moment même si Scott a vite su que j'étais un grand fan d'Hellboy. Jamie me pourchassais pour que je dessine **Buffy contre les vampires**, je résistais, car je n'avais à ce moment-là, jamais vu la série TV. Jamie m'a envoyé une VHS avec deux épisodes de la saison 2, j'étais encore hésitant, mais je me rendais compte du potentiel, alors j'ai fini par dire oui. J'étais prêt à commencer quand le projet s'est effondré, du moins pour moi. On m'a sorti de la série, me laissant sans boulot, mais pas pour longtemps. Jamie a annoncé la nouvelle à Bob Schreck, c'était le bon moment, car Bob venait de quitter Darkhorse pour monter Oni Press et il lui fallait un dessinateur pour **Jay and Silent Bob**. Ce n'est pas plus compliqué que ça. Dommage que je n'ai pas pu faire **Buffy**, mais c'était pour un bien, je peux profiter de la série sans penser au travail, c'était une super série...

Votre production de ces dernières années vous a vu beaucoup travailler sur les héros d'autres créateurs. Pourtant vous avez créé un certain nombre de personnages. Vous n'avez pas envie d'en reprendre certains, comme Enigma ou le Hawk-Owl d'Ultimate Adventures ?

Pas sur ces personnages. Et très certainement pas sur **Ultimate Adventures**. Pourquoi diable voudrais-je faire ça ? Ce sont des personnages qui appartiennent à Marvel. Ils peuvent se les garder !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

Ci-dessus : bien à l'aise dans ses productions actuelles, Duncan n'entend très certainement pas revenir sur ses propres créations passées. C'est une page tournée !

PERSONNAGES SECONDAIRES NÉS DANS LES AVENTURES DES QUATRE FANTASTIQUES, POUR ÉTOFFER MARVEL L'UNIVERS MARVEL OU MÊME RACE DE SUPER-HÉROS À PART ENTIÈRE, LES INHUMAINS REPRÉSENTENT UNE CURIOSITÉ PARMI LEURS CONTEMPORAINS. UN PEU COMME SI LA RECETTE MARVEL SE TAIT ERRAYÉE POUR PRODUIRE DES PERSONNAGES SURPUISSANTS. ET POUR CAUSE, PURQUOIMAN ? DÉTRE DES ENFANTS DE MARVEL. L'ADN DES INHUMAINS PORTE SURTOUT LE SCEAU DE JACK KIRBY : COUP DE GÉNIE OU OCCASION MANQUÉE ?

Dans le milieu des années 60, Stan Lee et Jack Kirby faisaient feu de tout bois : leurs créations étaient des héros impliqués socialement (que la presse de l'époque surnommerait les « héros à problèmes de Stan Lee »), avec des handicaps (la monstruosité de la Chose, la cécité de Daredevil, le pacemaker de Tony Stark, le boitillement de Don Blake...) et un rapport plus que méfiant envers les radiations ou la science en général (les X-Men). Et tout ça se passait le plus souvent avec une certaine gouaille américaine. Stan Lee et ses artistes ne manquant pas de baser le plus souvent les héros dans les alentours de New York. À côté du cheptel habituel des héros de la Marvel, les Inhumains font tache. Ils débutèrent comme une race éparpillée aux quatre coins du monde, et originaire du Tibet. Une race où il était normal d'avoir des super-pouvoirs ou une apparence différente. Une race de super-héros où c'était l'humain normal qui faisait exception ! Où le problème de l'acceptation et de la science ne se posait pas ! Où le seul compromis à la recette Marvel habituelle était le « handicap » du surpuissant Black Bolt (« Flèche Noire » suivant les mystères des premières traductions VF, « Bolt » voulant dire « Foudre »), en apparence muet. Dans les faits celui qui est le roi des Inhumains peut parler... Mais seulement avec une voix destructrice digne des trompettes de Jéricho. Il est donc contraint au silence de peur de détruire des pays entiers. Chez les Inhumains il n'y a pas les problèmes d'argent d'un Peter Parker, pas le pathos d'un Ben Grimm. Ils obéissent tout simplement à d'autres règles...

I AM MADAM MÉDUSA!
LOOK AT THE LENGTH OF THAT HAIR!
HEY! HE WASN'T KIDDIN'! YOU'RE EVERYTHING HE SAID YOU WERE, LADY! WE'RE GONNA DO JUST FINE!
WHY DOES HE HAVE NO COSTUME?
I DON'T NEED ONE, BABY! WAIT 'LL YOU SEE ME IN ACTION-- THEN YA'LL KNOW WHY!

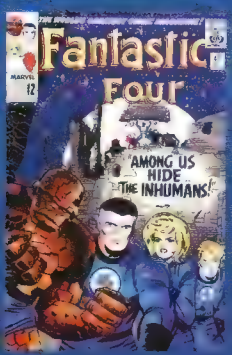
LA FEMME À L'ORIGINE DE L'ESPÈCE

La première raison de la différence des Inhumains par rapport aux héros classiques de Marvel, c'est qu'ils furent d'abord inventés de façon empirique, qui plus est comme des personnages secondaires qui n'étaient pas supposés recevoir un jour leur propre série. Les Inhumains sont les retombées d'un besoin en apparence insignifiant. En 1965 Stan Lee et Jack Kirby décidèrent de donner aux Quatre Fantastiques une sorte de reflet maléfique : un quatuor de super-vilains qui saurait leur tenir tête. Les deux auteurs alignèrent donc divers ennemis comme le Sorcier, Paste-Pot Pete (plus tard rebaptisé le Piégeur), l'Homme-Sable et... Pour parfaire le parallèle il fallait que le quatrième membre soit une femme, tout comme les Fantastiques incorporaient la Fille Invisible. Seulement voilà il n'y en avait guère dans l'univers Marvel de l'époque. On avait tout juste quelques espionnes (comme la Veuve Noire) ou quelques sorcières. Mais les femmes criminelles restaient rares. Qui plus est celles qui existaient n'avaient pas de raison d'en vouloir aux Fantastiques. Dans **Fantastic Four #36** (Mars 1965) les auteurs décidèrent donc d'inventer de toutes pièces le quatrième membre des Frightful Four (les « Terrific » en VF). Les dialogues des trois criminels ressemblent d'ailleurs à une sorte de méta-commentaire de la situation. Le Sorcier commence à réfléchir au fait qu'il suffirait de trouver une femme pour qu'ils ressemblent à une version maléfique des Fantastiques. L'Homme-Sable se moque alors de lui « *Je suppose qu'un million de filles invisibles t'attendent ?* » Plus tard, le Sorcier explique alors avoir découvert sur une « île de la Méditerranée » (une île où les policiers parlent le français, ce qui fait qu'on évoque sans doute la Corse) une certaine Madam Médusa, pourchassée par les forces de l'ordre. Cette « Méduse » n'a pas de serpents à la place des cheveux mais presque : son épaisse chevelure est capable de mouvement et obéit à sa volonté. Madam Médusa peut ainsi s'en servir comme de tentacules ou comme d'un fouet vivant. On pense à la légende européenne de Raiponce (princesse à l'immense chevelure) mais ce n'était pas la première fois que les deux auteurs faisaient référence au mythe de la Méduse. Dans **Avengers #4**, ils avaient déjà résolu la légende de la créature pétrifiante en en faisant une extra-terrestre. Et pour la petite histoire Captain America avait déjà rencontré dès 1942 (**Captain America Comics #17**, un épisode écrit par Otto Binder) une certaine Reine Médusa qui dirigeait un royaume troglodyte. La Médusa de 1942 n'était pas rousse. Mais son imposante chevelure brune n'est pas sans faire penser à celle de 1964. Et comme en plus il s'avèrera plus tard que Madam Médusa est de sang royal, les deux personnages sont proches, sans être identiques. Mais, en 1964, pour ce qui est des origines ou du caractère de leur création, Stan Lee et Jack Kirby ne s'étaient pas spécialement embarrassés de détails. Madam Médusa n'était visiblement là que pour pallier au manque de féminité des Frightful Four. Rien n'indique alors qu'il y ait un plan particulier la concernant. À la fin de **Fantastic Four #43**, Médusa est cependant la seule à s'échapper. Et elle ne fait pas mine de revenir sauver ses co-équipiers. Il est lourdement insinué que Johnny Storm, séduit, l'a laissée filer. Mais Red Richards dit le comprendre car elle est « *une femelle hautement attirante* » ! Mais le vrai élément important, c'est cette fuite solitaire. Les auteurs ont décidé de ne plus la traiter seulement comme un quart des Frightful Four. Que va donc être son destin désormais, alors qu'on ne sait absolument rien d'elle ?

LA RACE DES DIEUX

Il ne faudra pas attendre longtemps : dès le mois suivant, dans **Fantastic Four #44**, Médusa tente de kidnapper Johnny Storm pour le convaincre de l'aider à quitter la ville. Médusa est terrifiée, expliquant qu'elle est poursuivie par le terrible Gorgon. Finalement les Fantastiques au grand complet tenteront de l'aider à résister à ce poursuivant à l'allure bestiale, sans trop savoir ce qu'il lui veut. Dans une des dernières pages Gorgon s'explique cependant : « *Vous ne vous êtes jamais demandé doû venait le pouvoir surnaturel de ses cheveux ? Elle est de la même race que moi... Et je dois la ramener... d'où elle vient ! Il lui est interdit se de mêler aux autres !* » Dans l'épisode suivant Johnny rencontre une autre jolie rousse, Crystal. Elle aussi douée de pouvoirs, Crystal pense que Johnny fait partie de la même race qu'elle et, en toute innocence, le conduit (en passant via un portail en forme de gueule de personnage) au reste de sa famille : Karnak (une sorte de super-karatéka capable de trouver le point faible en toute chose) mais aussi... Gorgon et Médusa (la sœur de Crystal) ! Ils sont accompagnés d'un personnage encapuchonné, Triton, qui refuse d'interférer car « *ce qui sera... sera !* » (plus tard Triton évoluera pour devenir un personnage plus zen, avec les caractéristiques d'un amphibien). Dans la foulée on fait la connaissance du chien hideux de Crystal, capable de se téléporter. Et enfin on découvre rapidement le plus puissant des Inhumains (car tel est le nom de cette race) : Black Bolt. Un personnage noble mais à la puissance terrible (et grand amour de Médusa, qui ne semble pas se souvenir que quelques épisodes auparavant elle se jetait au cou d'un peu tout le monde). Sans hésitation possible Black Bolt est avant tout un rejeton de Kirby. Ce n'est que le premier indice que le dessinateur a pris le scénario en main. La Fille Invisible finit par demander au Seeker (un des Inhumains qui ne font pas partie de la famille royale) si leur race est moins terrestre. Le Seeker répond, furieux : « *Vous êtes tous les mêmes !*

LES INHUMAINS
SONT (TOUJOURS)
PARMI NOUS !
MARVEL



1965 : les Inhumains font leur première apparition, portant la marque de l'imaginaire de Jack Kirby. Ce dernier fera d'eux un véritable prototype des Éternels, jusqu'à l'origine commune (ci-dessous) remontant à la préhistoire et aux "Anciens Astronautes"... On retrouvera aussi l'idée plus tard dans des épisodes de Devil Dinosaur, par le même auteur.

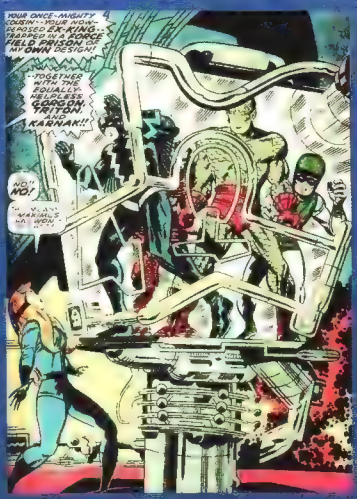
[illegible] Johnny, surtout, est désespéré. Crystal, la femme qu'il aime, est restée de l'autre côté de la barrière.

LA THÉORIE DE L'ÉVOLUTION

Dès **Fantastic Four #50**, pourtant, le lecteur comprend que Crystal n'est pas une énième princesse abandonnée à la fin d'une aventure. Johnny Storm continue de penser à elle et on entrevoit ce qui se passe de l'autre côté de la barrière d'Attilan. On comprend alors que, d'une manière ou d'une autre les Inhumains sont là pour rester dans l'univers Marvel. Dans le **#60**, enfin, les Inhumains échappent à la barrière, quand Black Bolt découvre que le pouvoir contruant peut la fracasser (tout en détruisant également les immeubles d'Attilan). Rapidement Crystal deviendra alors une sorte de cinquième membre des Fantastiques. À plus forte raison car dans les épisodes de la même époque la Fille Invisible tombe enceinte. Dans les derniers mois de sa grossesse, comme il est impensable qu'elle participe aux aventures dangereuses du groupe, Crystal devient très officiellement sa remplaçante. Ce qui fait d'ailleurs un petit peu l'affaire de tout le monde. À l'époque l'Invisible était le membre le moins populaire de l'équipe. Il y avait même eu, à un moment, des campagnes demandant à ce qu'on se débarrasse d'elle, certains lecteurs la trouvant trop « faible ». Sa remplaçante était surpuissante et avait le pouvoir sur tout les éléments (terminologie ambiguë qui voulait dire que Crystal commandait aux vents, aux flammes, à la terre et à l'eau). Au passage les Fantastiques récoltaient aussi un chien, le monstrueux Lockjaw, donc le physique massif allait très bien avec celui de la Chose... Crystal était donc casée mais quid du reste de sa famille ? **Fantastic Four Annual #5** (novembre 1967) allait se charger de rassurer tout le monde. Ils restaient, au même titre que la Panthère Noire, des ressortissants de l'univers Marvel, qui allaient même, dans l'annuel en question, aider la Chose à combattre le terrible Psycho-Man. En fait les Inhumains devenaient des « amis des Fantastiques » qui étaient, eux aussi, en droit d'espérer avoir leur propre série un jour. Et visiblement Jack Kirby y pensait de plus en plus : novembre 1967, c'est aussi le mois où l'auteur s'attelle à raconter les origines des Inhumains. Mais pas dans une série à part ou en complément des Fantastic Four. Non, c'est curieusement en histoire secondaire de **Thor #146** que ces origines démarrent. Il faut comprendre que Thor était une série que Stan Lee avait sans doute plus abandonnée à Kirby, qu'il y avait plus les mains libres pour militer pour les Inhumains. À partir de ce moment-là, néanmoins, le doute n'est plus permis. Kirby a des ambitions pour ces personnages et n'entend pas les cantonner à des rôles secondaires. En gros on découvre que les Inhumains ont été créés par les Kree, à la suite d'expériences sur nos ancêtres ! Puis les habitants d'Attilan ont franchi le pas à travers une sorte de roulette russe génétique qui leur a permis d'obtenir des pouvoirs. L'auteur induit alors un certain eugénisme chez les Inhumains. Si on ajoute le fait qu'ils réduisent une sous-race (les Primitifs Alpha) en esclavage, on se rend vite compte que les habitants d'Attilan n'ont pas que de bons côtés. Attilan est représentée comme une île dans ces flash-backs mais le dernier d'entre eux, dans **Thor #152** (mai 1968), explique comment Triton a été le premier Inhumain à entrer en contact avec la race humaine moderne et à s'apercevoir qu'elle avait peur de la différence. L'épisode s'achève sur Black Bolt qui décide de déplacer Attilan ailleurs. Mais ces épisodes s'achèvent, à peu près

de construire des tours gigantesques alors que les humains vivaient encore dans des caves. Kirby raffolait du concept de races cachées, rangées selon deux catégories : la première représentait la race véritablement parallèle à l'évolution de l'humanité, disons une race sœur (façon Éternels) qui ne serait redécouverte qu'à l'ère moderne. L'autre fonctionnait selon un système de cycles : il y avait eu plusieurs races humaines ou pseudo-humaines à travers l'histoire. Un peu comme les Néandertaliens mais avec une technologie futuriste et des pouvoirs supérieurs. Chacune de ces races avait disparu avant l'émergence de la suivante mais l'humanité pouvait être confrontée à l'occasion à ces cousins surpuissants qui, d'une manière ou d'une autre avaient inspiré nos mythes. Dès le début la plupart des personnages reçoivent des noms d'essence mythologique (Médusa, Gorgon...) Dans un premier temps toute cette puissance créative semble être sans lendemain. Après la

au même moment où il devient manifeste que d'autres ont des plans pour les Inhumains (ou une partie d'entre eux). Dans **Sub-Mariner #2**, Roy Thomas et John Buscema utilisent Triton en l'opposant à Namor. Mais surtout, dans **Marvel Super-Heroes #15**, Archie Goodwin et Gene Colan se voient confier la tâche de raconter une aventure solo de Médusa. Et pour enfoncer le clou, le même mois Médusa apparaît comme guest-star dans **Amazing Spider-Man #62**. Marvel teste le personnage en se demandant s'il n'y aurait pas potentiel à lui donner sa propre série... Autant d'interventions auxquelles Kirby n'a pas participé. Et on comprend bien que le projet d'une série Médusa est concurrent de son envie de raconter des histoires des Inhumains. Et même sur ce flanc il a de la concurrence : **The Incredible Hulk Special #1** (Octobre 1968) voit le géant vert rencontrer les Inhumains et affronter les « Evil Inhumans », un ajout de taille au mythe puisqu'il s'agit des Inhumains obéissant à Maximus. Et là non plus pas de Kirby en vue. Les auteurs sont Gary Friedrich et Marie Severin. Le King continue d'utiliser ses créations dans les pages des Fantastiques, mais à partir de 1968 il est obligé de partager avec les autres séries. Ses bébés lui échappent... Néanmoins en 1970, le projet d'une série Inhumans par Kirby refait surface. Dans **Amazing Adventures #1**, il peut enfin passer à l'acte (qui plus est officiellement crédité comme scénariste). En parallèle Kirby dessine aussi le 19e (et dernier) épisode du Surfeur d'Argent, dans lequel les Inhumains tiennent une part importante... Mais alors que Kirby semble en train de reprendre les commandes de ses créations, la corde casse. Lassé de Marvel, Kirby s'en va chez DC contre la promesse d'une liberté éditoriale totale...


YOUR ONCE-MIGHTY KINGDOM—YOUR MIGHTY RACE—REDUCED TO CHAOS BY MY OWN DESIGNS!
TOGETHER WITH THE EQUALLY HELPLESS GOGGLOM TRITON AND KARNAK!!
NO!! NO!!

AFFAIRES DE FAMILLES

À partir d'**Amazing Adventures #5**, ce sont Roy Thomas et Neal Adams qui vont reprendre les aventures des Inhumains. Et comme Thomas est à l'époque le scénariste des Vengeurs et qu'il lance une saga qui deviendra un classique, la guerre Kree/Skrull, il décide de faire converger les histoires. Certes les Inhumains sont des créations des Kree, mais Roy Thomas les traite surtout comme des sous-produits de la race extra-terrestre. Du coup ils perdent un peu de leur superbe et deviennent une sorte d'effet secondaire, avalés par la guerre Kree/Skrull. De toute façon Thomas a d'autres chats à fouetter. Amazing Adventures ne donne pas satisfaction et les Inhumains sont retirés du titre dès le 10e numéro. Entre-temps, Kirby parti, Crystal a également disparu des pages des Fantastic Four (désormais écrits, eux aussi, par Roy Thomas). Et c'est à travers les femmes que les Inhumains vont à nouveau trouver un rôle dans l'univers Marvel. Dans **Fantastic Four #130**, l'Invisible quitte les rangs de l'équipe, après un refroidissement de sa relation avec Red Richards. Médusa, qui se trouve présente lors des événements, va se retrouver recrutée comme remplaçante. Mais le même mois Johnny va découvrir que Crystal est tombée amoureuse du mutant Vif-Argent, qu'elle va d'ailleurs rapidement épouser. Par la force des choses la famille royale d'Attilan devient donc un pont, une sorte de famille entre deux autres familles (les Fantastiques et les Vengeurs). Et les Inhumains récoltent au passage une pièce rapportée. Vif-Argent devient aussi une sorte de candide qui pourra s'étonner de tous les usages de sa belle-famille et, par extension, de cette race étrange. C'est d'ailleurs un peu la dynamique sur laquelle le scénariste Doug Moench et le dessinateur George Perez lancent la série **Inhumans** (cette fois dans un titre bien à leur nom) en octobre 1975. Cette fois l'idée est de pousser les personnages vers les étoiles. Pourchassés par les Kree qui tiennent à récupérer la race de guerriers qu'ils ont créée, Black Bolt et les autres vont se retrouver piégés dans l'espace. Ils recherchent plus ou moins des alliances qui pourraient les protéger des Kree. L'histoire est assez parallèle aux événements de la série **Captain Marvel** au même moment, où l'Intelligence Suprême veut utiliser les personnages pour encourager l'évolution des Kree. Les Inhumains en personnages errant dans l'espace est finalement une idée très voisine de ce qu'aurait pu faire un Jack Kirby (en particulier si on compare à ses **New Gods** avec Orion arpentant l'univers). Mais la série n'a pas la dimension cosmique qu'aurait pu lui apporter le King. L'ironie c'est que pendant ce temps les séries de Kirby chez DC n'ont pour la plupart connu qu'un succès d'estime. Début 1976 l'auteur est de retour chez Marvel mais la série **Inhumans** a été lancée sans lui quelques mois plus tôt. Le titre n'est plus vacant. Et Kirby est sans doute moins intéressé par des personnages qui sont désormais trop liés (via les liens aux Vengeurs) au reste de l'univers Marvel. Kirby préfère faire table rase et lance en juillet 1976 les Éternels, qui sont à bien des égards une redite conceptuelle des Inhumains : on découvre que deux races parallèles (les Éternels et les Déviants) partagent la Terre avec l'humanité depuis la préhistoire. Elles ont été créées par les Célestes tout comme les expériences Kree à la base des Inhumains. Là où le rendez-vous est cruellement manqué, c'est que la série **Inhumans** s'arrête dans l'été 1977. Si Black Bolt et les autres n'avaient pas déjà été pris lors du retour du King, aurait-il repris les Inhumans plutôt que de créer les Éternels ? On ne le saura jamais mais les deux événements sont indubitablement connectés...

L'évolution des Inhumains tiendra parfois du hasard ou du comique. Plus exemple ici le dialogue de Stan Lee malgré que Triton meure. Mais dans l'épisode suivant Les Fantastiques le ressuscitent pourtant !

FOR THE FIRST TIME EVER, THE F.F. NEED A REPLACEMENT!
ENTER--THE EXQUISITE ELEMENTAL!
DESPERATELY SEEKING STAN LEE JACK KIRBY
ART ANDRU & ESPOSITO

Vers la fin des années 60, les Inhumains prennent un rôle de plus en plus important dans l'univers Marvel. Crystal devient une des Fantastiques et on envisage sérieusement de donner sa propre série à Médusa !

LIAISONS ET INTERACTIONS

À nouveau privés d'une série autonome, les Inhumains redeviennent des personnages secondaires dans les autres séries. Scénariste/dessinateur des Fantastiques, John Byrne décide que l'existence sur Terre d'une telle race de surhommes n'est pas sans poser de problème. Dans **Fantastic Four #240** (1982), il fait feu de tout bois : il est révélé que les Inhumains ne tolèrent pas l'air vicié par la pollution. Red Richards suggère alors de relocaliser Attilan sur la Lune (qui, dans l'univers Marvel, dispose en partie d'une atmosphère). C'est aussi

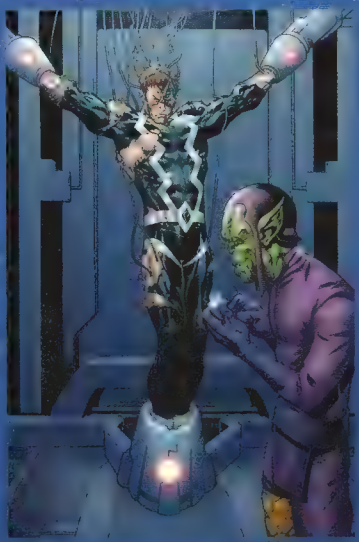
Le scénariste John Byrne établira que Lockjaw n'est pas un chien mais bien l'un des Inhumains... L'idée est depuis contestée selon l'humeur des auteurs...

l'épisode où Crystal accouche d'une petite fille nommée Luna. Et comme son père, Vif-Argent, se révèle être le fils de Magnéto, les Inhumains sont de fait indirectement liés à la « famille » des X-Men. Même si Byrne les éloigne de la Terre, ce n'est pas pour les mettre de côté. Également scribe de la série The Thing, il utilise Lockjaw et révèle pourquoi les Inhumains ont un chien monstrueux (ce qui n'a pas de logique puisqu'ils sont terrestres et devraient avoir des animaux normaux) : Byrne révèle que Lockjaw est... un Inhumain qui a l'apparence d'un chien. Ben Grimm est stupéfait par la révélation et prendra en amitié cet être encore plus difforme que lui. D'autres scénaristes, à commencer par Peter David, contrediront plus tard l'idée et parleront d'un canular des Inhumains envers Grimm. Byrne organise aussi le mariage de Black Bolt et Médusa (**Fantastic Four Annual #18**) et continue de structurer Attilan. Au passage on découvrira que Maximus a échangé son esprit avec celui de Black Bolt et qu'il a donc abusé de Médusa. Mais Byrne se heurte au même problème que Kirby avant lui. Il n'est pas le seul à utiliser ces personnages. Dans le même temps, Crystal est un personnage secondaire dans la série **Vision & Scarlet Witch** de Steve Englehart. Ce dernier, voulant faire basculer Vif-Argent du côté obscur, fait de Crystal une épouse infidèle. Vu la volte-face abrupte lorsqu'elle s'était débarrassée de Johnny Storm, Crystal va passer, à partir de ce moment là, pour une femme assez volage. La scénariste Ann Nocenti rebondira sur la philosophie eugénique d'Attilan dans un graphic-novel consacré aux Inhumains (1988) : Médusa tombe enceinte de Black Bolt mais le conseil génétique s'oppose à la naissance. Médusa est obligée de fuir puis on lui retire son enfant. La culture des Inhumains est décidément de moins en moins sympathique. Nocenti poursuivra l'histoire dans un endroit inattendu, la série **Daredevil**, où le justicier aveugle tombe par hasard sur l'enfant, surnommé « Pope », qui a été abandonné sur Terre. Finalement Gorgon et Karnak deviendront quelques temps des guest-stars dans **Daredevil**, le temps de clarifier le sort du garçon. Néanmoins la race Inhumaine est représentée de manière de plus en plus répressive. La famille royale passe pour un îlot progressiste (parce qu'ils ont été exposés au contact des humains) dans une nation beaucoup plus rétrograde. Triton suit alors son bonhomme de chemin et devient un personnage régulier de la série **Namor**. Aux côtés de Sub-Mariner il devient membre des Deep Six, une équipe réunissant différents héros aquatiques. Et Crystal, elle, retourne d'abord au sein des Fantastiques, où elle tente de renouveler la relation avec Johnny Storm (qui s'est pourtant marié entre-temps). Puis elle est acceptée dans les rangs des Vengeurs, créant ainsi une tension plutôt bien trouvée : elle arrive dans le groupe avec une image sulfureuse, ayant trompé Vif-Argent (de qui elle est séparée). Va bientôt s'installer un rectangle sentimental. Le Chevalier Noir (Dane Whitman) tombe amoureux de Crystal. Mais Sersi (une des Éternels et elle aussi membre des Vengeurs) est amoureuse du Chevalier Noir. Finalement quand Crystal semble sur le point de répondre aux avances de Dane, Vif-Argent refait surface et tente de sauver leur mariage. Et comme Sersi montre des signes d'instabilité mentale, le Chevalier Noir préfère finalement aller du côté où il se sait désiré et utile, tournant le dos à Crystal. On aura compris qu'au-delà de ses pouvoirs immenses Crystal est devenue une sorte de générateur de soap partout où elle apparaît. Crystal restera dans l'équipe et prouvera sa valeur, jusqu'au moment du crossover *Trahison (The Crossing)*. À cette occasion Crystal semble aidée par un voyageur temporel. Un certain Tuc, un jeune homme habillé avec des peaux de bêtes qui pourrait être son fils (et qui est en fait une allusion au Tuk de **Captain America Comics #1**, le premier personnage ayant utilisé le mot Attilan). Moralité : le Tuk/Tuc publié dans les années 40 était en fait le fils de Crystal, ce qui permettrait de boucler la boucle (mais les auteurs de Marvel n'ont jamais exploré l'idée). Puis Crystal semble mourir pendant le crossover *Onslaught*. En fait elle est « reincarnée » avec les autres Vengeurs et les Fantastiques dans l'univers d'**Heroes Reborn**. Mais ça, sa famille et son mari l'ignorent... D'autant plus que les scénaristes s'embrouilleront : à la fin d'**Heroes Reborn**, c'est toute la famille royale d'Attilan qui revient de ce monde. Or, seule Crystal y était partie. Ce qui voudrait dire qu'il existe conjointement deux versions des Inhumains dans l'univers Marvel. On en n'est pas sorti...

TURBULENCES

La vraie renaissance des Inhumains intervient quand ils retrouvent leur titre, en 1998, sous la houlette de Paul Jenkins et Jae Lee. Maximus complote avec diverses puissances, cherchant à détruire Attilan. Mais en fait Black Bolt avait tout prévu, s'imposant comme un émule de Batman ou du Panthère Noire de Christopher Priest, le monarque profite de l'attaque pour faire croire à la destruction d'Attilan et berner ses adversaires. Black Bolt a toujours deux ou trois coups d'avance. Cette maxi-série est saluée par la critique. Il n'y a guère que le prestige de Médusa qui est écorné. Prisonnière de Maximus elle est implicitement abusé par ce dernier, qui lui rase la tête (la privant de son pouvoir). On verra que Médusa n'a pas fini d'en voir des vertes et des pas mûres. En attendant Marvel vient de redorer le blason des Inhumains et peut sereinement envisager une suite. Ce sera la mini-série **Inhumans** de 2000 (scénarisée par Carlos Pacheco et Rafael Marin, initialement dessinée par José Ladronn). Les Kree (en particulier l'Accusateur Ronan) veulent à nouveau mettre la main sur leur création. Cette fois ils y arrivent et réduisent la race en esclavage. Au final, les Inhumains regagnent leur liberté mais préfèrent rester dans l'espace aux côtés des Kree plutôt que de rentrer sur Terre. Seule la famille royale retourne vers notre monde, demandant l'asile politique. Mais comme on les repousse, la famille de Black Bolt décide de s'installer à nouveau sur la Lune. Quelque part en cours de route les scénaristes n'accorderont pas, une nouvelle fois, leurs violons. En théorie il ne devrait plus y avoir qu'une poignée d'Inhumains (moins d'une dizaine) sur la Lune, puisque leur propre race les a repoussés.

Mais au fil des épisodes on fera comme si de rien n'était et la race Inhumaine qui était supposée avoir suivi les Kree apparaîtra à nouveau comme la nation fidèle dirigée par Black Bolt. En 2003, Sean McKeever et Matthew Clark changeront alors le focus. À l'époque, la grande mode, chez Marvel, c'est d'utiliser des noms de séries pour lancer des personnages différents. On relance alors les Inhumans mais le terme ne s'applique plus à la famille royale. La série est centrée sur de jeunes inhumains qui sont envoyés sur Terre dans le cadre d'un échange culturel. Cette version ne laissera cependant que peu de traces. En 2006, le scénariste David Hine se lance dans une suite du crossover *House of M*. Ce sera **Son of M**, dans lequel Vif-Argent cherche désespérément à trouver un remède pour redonner leur pouvoirs aux mutants. Vif-Argent est séparé de Crystal mais se souvient du Terrigène auquel les Inhumains doivent leurs pouvoirs. Il arrive à le dérober et devient accro à la substance. Dans la foulée il enlève sa fille et la soumet elle aussi à cette dépendance. En ce qui concerne les Inhumains, le vol de cet élément essentiel à leur culture les incite à déclarer la guerre à la Terre (et en un sens plus à l'humanité qu'à Vif-Argent). Les événements se poursuivent dans une autre mini-série, **Silent War**, où Maximus en profite pour reprendre le pouvoir à Attilan. Il emprisonne à nouveau Médusa et, de manière implicite, la force à lui faire une fellation (!). La femme aux long cheveux n'est pourtant pas au bout de ses peines. Normalement l'idée de Hine était de faire une trilogie sur Vif-Argent et les Inhumains, avec une saga qui aurait permis de conclure les événements de **Son of M** et **Silent War**. Mais ces plans s'écroulent. Peter David considère que Vif-Argent appartient au périmètre de la série **X-Factor** et l'utilise sans que Hine soit au courant. Le troisième volet devient impossible à produire et Hine part alors vers d'autres horizons... Attilan n'ira jamais au bout de sa guerre contre les humains... Mais en parallèle quelqu'un d'autre redore le blason d'un des Inhumains. Black Bolt, le personnage le plus emblématique (mais aussi le plus mystérieux) n'a jamais fait partie d'un groupe de super-héros. Brian Michael Bendis le consacre alors comme l'un des membres des Illuminati. Une alliance secrète réunissant les six leaders les plus influents depuis l'époque de la guerre Kree/Skrull. Cette position souligne l'importance de Black Bolt. Mais de quel Black Bolt parlons-nous ?



ÉTOILES, GARDE À VOUS !

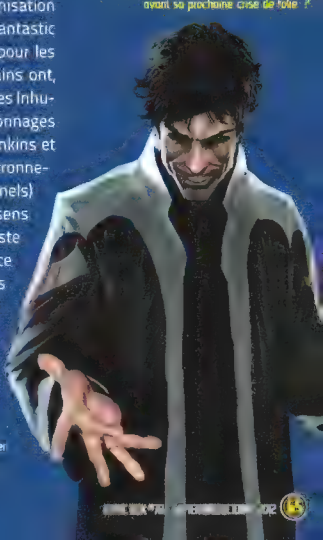
En fait, si Bendis a placé Black Bolt parmi les Illuminati, c'est parce que le personnage est on ne peut plus discret. Si un imposteur voulait se faire passer pour un super-héros, ce serait la personne idéale. C'est d'ailleurs déjà arrivé quand Maximus avait pris sa place. Là, en marge du crossover *Secret Invasion*, c'est un extra-terrestre, un Skrull, qui avait pris l'apparence du vrai roi d'Attilan depuis quelques temps déjà. Même si Médusa s'en défend, elle passe encore pour une cruche. Ce n'est jamais que la deuxième ou troisième fois qu'elle partage sa couche avec quelqu'un qui se fait passer pour son mari. Sauf que. Il ne faut pas trop pousser Madam Médusa dans ses retranchements. Furieuse quand elle apprend que son mari a été fait prisonnier, elle entraine tout Attilan à nouveau dans l'espace, sur la piste des Skrulls. Dans la mini-série **Secret Invasion: Inhumans**, la vengeance des Inhumains est redoutable. Ils déciment ceux qui ont malmené leur roi et décident de prendre l'initiative. Dans la foulée, la race voyage jusqu'au centre de l'empire Kree. Là, Black Bolt, Médusa et les autres prennent le pouvoir et deviennent la nouvelle famille régnante de l'empire Kree. Et pour sceller l'alliance, il est décidé que Crystal devra épouser le Kree Ronan L'Accusateur (ancien tortionnaire du peuple Inhumain). La famille se repositionne alors dans les séries cosmiques de Marvel. Elle livrera ainsi une guerre violente contre Vulcan dans le crossover *War of the Kings*... dans lequel Black Bolt est porté disparu. En fait le problème, c'est que les ventes des séries « cosmiques » de Marvel ne décollent pas (en tout cas pas à l'époque). L'éditeur décide d'arrêter les frais. Comme ce genre de récit n'est plus porteur, il arrête les titres. Il n'y a plus qu'à ramener les Inhumains vers la Terre. Ce sera la tâche de Jonathan Hickman dans la série **FF**. On découvre qu'il y a une prophétie qui annonce, de longue date, la convergence de plusieurs peuples inhumains à travers l'espace. Autant de peuples dirigés par des reines, qui doivent venir s'installer sur la Lune pour trouver un roi... Black Bolt, qui réapparaît (dans des circonstances il est vrai un peu vite expédiées). L'idée d'Hickman, c'est que les Inhumains « unifiés » considèrent que la Terre leur appartient. Ce qui est logique, en un sens, puisque depuis Kirby on sait que les Inhumains dirigeaient la planète avant l'avènement de l'humanité. Qu'ils pensent que le monde leur appartient serait donc logique. Inversement Crystal et Ronan deviennent un couple à part, dont la loyauté n'est plus vraiment ni pour les Inhumains, ni pour les Kree. Sous l'impulsion d'Hickman les Inhumains se recentrent donc vers la Terre. Mais c'est sans doute un passage temporaire. À l'occasion de **Marvel NOW!**, la réorganisation des principaux titres de l'éditeur, des séries comme Fantastic Four vont changer d'équipes créatives. Même chose pour les Vengeurs et d'autres héros avec lesquels les Inhumains ont, de fait, des liens. Malgré les séries, malgré les projets, les Inhumains souffrent d'avoir été conçus comme des personnages secondaires. À part peut-être pour la série de Paul Jenkins et Jae Lee, ils n'ont jamais totalement possédé un environnement propre (à la différence des New Gods ou des Éternels) et sont voués, comme des dominos, à tomber dans le sens dicté par des héros plus importants. Malgré tout il reste un certain potentiel historique dont les auteurs ont, à ce jour, à peine gratté la surface. L'histoire (dans tous les sens du terme) des Inhumains se confond avec celle de l'univers Marvel. Des personnages polymorphes, investis d'une classe folle (merci les designs de Kirby) et dont l'évolution n'a pas été planifiée. Mais ces "accidents de la nature" n'ont sans doute pas fini de faire parler d'eux.....

Xavier Fournier

De manière implicite, Medusa offre à son beau-frère des faveurs sexuelles. Celle qui avait débuté comme la fière Madam Medusa a perdu de sa superbe ces dernières années. Pas sûr que Kirby aurait apprécié...

Le rôle de monarque de Black Bolt a été renforcé ces dernières années. Au-delà des limites de sa cité il a été l'empereur des Kree et commande désormais à plusieurs races qui sont l'équivalent des Inhumains...

Ci-dessous Maximus, le mouton noir de la famille, est finalement devenu le conseil technique de sa race. Mais combien de temps avant sa prochaine crise de folie ?



CARL POTTS N'EST PAS TRÈS CONNU EN FRANCE. UNE INJUSTICE : VÉRITABLE HOMME-ORCHESTRE, IL A ÉTÉ ARTISTE, AUTEUR, ÉDITEUR. C'EST LUI QUI A CATAPULTÉ LE PUNISHER DU RANG DE PERSONNAGE SECONDAIRE À CELUI DE LICENCE MAJEURE CHEZ MARVEL. LUI AUSSI QUI A LANCÉ DE JEUNES ARTISTES AYANT POUR NOM JIM LEE OU MIKE MIGNOLA, LUI ENCORE QUI A CRÉÉ ALIEN LEGION À UNE ÉPOQUE OÙ LE CREATOR-OWNED N'ÉTAIT PAS LA NORME. UN VRAI TÉMOIN DE L'HISTOIRE DES COMICS EN GÉNÉRAL ET DE CELLE DE MARVEL EN PARTICULIER...

POTTS SCRIPTUM

- Punisher : War Journal
- Alien Legion
- Shadowmasters
- Doctor Strange
- Incredible Hulk

Vous avez été scénariste, dessinateur, encreur, éditeur. Vous avez occupé tous les postes. Mais au tout début, quand vous étiez enfant, est-ce que vous vous destiniez aux comics et quel job visiez-vous ?

J'ai commencé à lire vraiment très tôt. Quand j'étais gosse, je me souviens que si j'étais malade ma mère me ramenait un tas de comics pour m'aider à passer le temps. Elle m'achetait des titres pour lesquels je n'aurais jamais voulu dépenser mon argent de poche. Mais je les dévorais quand même. Et j'ai aussi commencé à dessiner très tôt. Quand j'étais ado, j'ai tenté de fabriquer mes propres comics. Mais ce n'est que dans les dernières années de mon adolescence que j'ai sérieusement songé à la possibilité de devenir un dessinateur de comics. J'étais très naïf et je ne me rendais pas compte que mes dessins, à l'époque, n'étaient même pas proches de ce qu'exige un niveau pro. Quand j'ai déménagé de Californie jusqu'à New York, c'était pour essayer de percer comme artiste dans les comics. J'avais plein d'idées d'histoires et de personnages. Mais je ne me voyais pas comme un scénariste. Si je n'avais pas trouvé du boulot dans le dessin publicitaire, je serais probablement devenu biologiste maritime ou ichthyologiste. J'ai été fasciné par la vie aquatique depuis aussi longtemps que je me suis intéressé aux comics. Au début j'ai surtout dessiné des storyboards pour des agences publicitaires de New York. Puis, quelques années avant de rejoindre Marvel, je me suis mis à travailler pour des magazines et aussi à illustrer des livres. Mon agent était à l'époque l'épouse d'Howard Chaykin, Leslie Zalher. Elle représentait Chaykin, Bill Sienkiewicz, Walt Simonson et beaucoup d'autres artistes liés aux comics. De temps en temps j'avais une idée pour une illustration de fantasy ou de SF, ou même un scénario court. Après l'avoir dessinée je montrais ça aux gens de **Heavy Metal** (la version américaine de **Métal Hurlant**), à **Eclipse Magazine**... Puis j'ai produit une histoire titrée *Topaz*. Chez Marvel, Archie Goodwin venait de prendre les commandes éditoriales du magazine **Epic Illustrated** et je lui ai montré l'histoire. J'avais croisé Archie plusieurs fois grâce à des amis communs. Archie a aimé ce que je lui montrais et j'ai eu la chance de me retrouver retenu pour le premier numéro d'**Epic Illustrated** !

Quand vous êtes arrivé chez Marvel, Jim Shooter était l'éditeur-en-chef. Il avait une sacrée réputation. Quelle était l'ambiance ?

Cela faisait quelques années que je connaissais Shooter. Par exemple nous avions tous les deux participé aux parties de volley-ball auxquelles les pros de ce milieu jouaient dans Central Park, tous les dimanches des mois les plus chauds de l'année. On se croisait aussi dans des soirées et ce genre de choses. Il semblait respecter le fait que j'avais un bon poste dans une agence de pub et il aimait le peu de BD que je produisais. Puis, début 1983, Al Milgrom décida de quitter l'équipe éditoriale de Marvel pour travailler en indé. Shooter lui cherchait un remplaçant. Quand il en a parlé à Bill Sienkiewicz, il m'a recommandé. Shooter a aimé l'idée, m'a téléphoné. Auparavant

je n'avais jamais pensé à devenir responsable éditorial. Mais plus j'y pensais et plus ça m'intéressait. J'ai donc accepté de rejoindre l'équipe de Marvel. J'ai entendu plein d'histoires sur Shooter étant irascible, mais à chaque fois que je l'avais rencontré ça avait été plaisant. Quand j'ai été embauché, on a continué à bien s'entendre pendant un moment. Mais il est devenu de plus en plus dogmatique et dictatorial, s'aliénant la plus grosse partie de l'équipe et des créateurs. J'avais tendance à dire ce que je pensais. Ce qu'il appréciait au début. Mais il est devenu de moins en moins raisonnable. Au lieu d'apprécier mes suggestions, Shooter a commencé à me voir comme un ennemi. Je continuais d'espérer que l'ancien Shooter allait réapparaître mais ça ne s'est jamais produit. Je ne sais toujours pas ce qui a causé ce changement d'attitude. Il s'est mis à dos une grosse partie des pros des comics...

Les Défenseurs sont un des premiers titres que vous avez édités chez Marvel. Et presque au moment de votre arrivée, à peine deux mois plus tard, la série s'est transformée en New Defenders, avec tous les héros les plus commerciaux (Hulk, Namor, Dr. Strange...) qui ont quitté l'équipe. C'était plutôt risqué pour un premier job...

Les plans pour la refonte des Défenseurs avaient déjà été mis en place quand j'ai récupéré le titre à la place d'Al Milgrom. J'étais assez content des idées du scénariste J.M. DeMatteis. En fait je me suis concentré sur le dessin, encourageant Don Perlin à adopter une approche plus contemporaine. Je me suis aussi concentré sur le fait de forger une nouvelle image pour la série, à travers mes choix pour les artistes qui faisaient les couvertures. J'ai réalisé moi-même beaucoup des brouillons de ces illustrations. L'idée était d'utiliser les changements de la série pour attirer l'attention et augmenter les ventes... Ici comme sur d'autres titres (comme **Docteur Strange** ou **L'Incroyable Hulk**), je ne souhaitais pas arriver et virer tout le monde juste pour marquer mon territoire. J'ai parlé avec les auteurs et me suis rendu compte que leurs idées fonctionnaient bien. J'ai parfois modifié certaines intrigues. En particulier avec **Hulk**, où j'avais l'impression que Bill Mantlo voulait trop faire traîner certaines choses en longueur. Je lui ai dit d'accélérer. Sur **Docteur Strange**, je voulais que Dan Green reste pour dessiner les pages intérieures mais il a préféré partir pour d'autres projets. Alors, pendant que j'essayais de convaincre Paul Smith de dessiner la série, nous avons alterné des épisodes produits par d'autres, y compris un numéro que j'avais écrit et qu'Al Milgrom avait dessiné avant de partir. Mais je m'entendais bien avec mes auteurs, Stern, Mantlo et tout particulièrement avec DeMatteis.

En parallèle de votre travail d'éditeur vous avez aussi lancé votre propre création, Alien Legion (qui en France fut bizarrement traduit "Alien Commando"). Les creator-owned n'étaient pas nombreux à l'époque. Comment avez-vous créé cette série ? Est-ce une sorte de réponse au Green Lantern Corps ?

Alien Legion, c'est un concept auquel je pensais depuis l'époque où j'étais seulement un fan tentant de percer. Je n'étais pas très fan de Green Lantern donc ça n'a pas été une influence. Et j'ai commencé à bosser sur l'idée avant la sortie de **Star Wars**, donc ça ne vient pas de là non plus. Je crois que les influences majeures furent différents comics de guerre. Je voulais combiner un scénario d'unité de combat avec un contexte de science-fiction. Des années plus tard, quand nous l'avons développé pour le publier via Marvel/Epic, **Star Wars** était sorti et, là, c'est sans doute devenu une inspiration additionnelle. Le pitch, c'était « La Légion étrangère dans l'espace ». Je voulais représenter une unité combattante où le lecteur resterait en alerte car n'importe lequel des personnages pouvait être tué ou blessé à tout moment. J'ai toujours pensé que c'était lamentable que les personnages principaux restent à l'abri dans des séries TV comme **Star Trek**. Vous pouviez immédiatement repérer le petit nouveau qui allait se faire dégommer dans l'épisode et du coup personne ne s'inquiétait plus pour les héros majeurs. Ça tuait tout suspens. Dans une vraie unité combattante, n'importe qui peut y passer. Donc dès le début j'ai été très clair là-dessus et on a pris soin de perdre des personnages régulièrement. C'est aussi une manière pour faire de la place et introduire régulièrement d'autres hêros aussi intéressants. Dans l'ensemble je pense qu'on s'en est bien tiré. J'avais intégré Marvel avec un paquet d'idées pour des nouvelles séries. J'en ai proposé plusieurs, **Alien Legion** y compris, à Shooter. Il m'a donné son feu vert pour qu'on progresse là-dessus. À l'époque mes responsabilités éditoriales et créatives faisaient que je n'avais pas le temps de m'occuper beaucoup d'**Alien Legion**. J'ai décidé d'engager des gens pour m'aider à finaliser la série. Au début les droits étaient supposés appartenir à Marvel. Mais après qu'on ait travaillé un peu sur le premier épisode, Shooter a changé d'avis sur le fait que le comic-book appartienne à Marvel. Archie Goodwin était en train de mettre en place une lignée de titres en creator-owned pour la branche Epic et on m'a proposé de faire d'**Alien Legion** la troisième série du lot. En fait en changeant d'avis Shooter m'a rendu un sacré service, qui m'a permis de conserver les droits de ma création. D'autres idées de séries que j'avais incluaient **Shadowmasters**, **Amazing High Adventure**, **Spellbinder** et la série humoristique **What The--?!** (Toutes furent finalement produites sous l'égide de Marvel, NDLR). J'avais encore d'autres idées mais pour diverses raisons elles n'ont pas pu être lancées...

Jugger Grimrod est sans doute le personnage le plus populaire d'Alien Legion. Un peu le Wolverine de la série. Comment avez-vous créé vos légionnaires à un niveau individuel ?

J'avais inventé plusieurs personnages principaux, comme Sarigar et Montroc (les deux officiers de la section, NDLR). Alan Zelenetz et moi avons fait équipe avec Frank Cirocco pour en créer d'autres, comme Grimrod. Pour moi c'est un dur à cuire mais avec un cœur d'or... vraiment très bien caché. Mais Grimrod ne laisse apparaître ce côté de lui qu'à ceux qui ont gagné son respect, ce qui n'est pas facile ! Il se fait passer pour un psychopathe. La preuve qu'il faut faire attention à ce qu'on prétend être. Car à force vous finissez par ressembler à votre facade... Quand je n'étais qu'un fan, le design de Sarigar a été la première chose que j'ai faite et qui m'a lancé sur la création d'**Alien Legion**. Je travaillais souvent sur des designs de persos. J'ai créé cet extra-terrestre qui a un torse humanoïde tandis que la partie de basse de son corps ressemble à un serpent. J'ai imaginé qu'il pourrait avoir ses propres arts martiaux, basés sur sa physiologie. Quand on l'a mis à jour pour le lancement chez Marvel/Epic, Cirocco et moi avont échangé des idées avant de se mettre d'accord sur celle qui a été publiée...

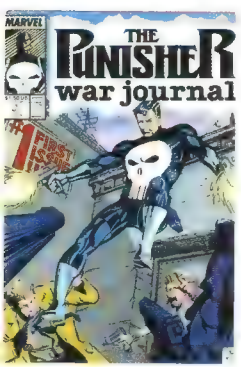
En dehors d'une courte histoire qu'il a dessinée pour Marvel Fanfare (édité par Milgrom), vous avez été le premier éditeur à donner régulièrement du travail à Mike Mignola (future créateur d'Hellboy). Vous l'avez employé sur Hulk, Rocket Raccoon ou encore Alpha Flight. Pourquoi l'avez-vous plus repéré que d'autres ?

J'avais rencontré Mike Mignola quelques années avant qu'il débute dans les comics. Un prof de cours d'anatomie que j'avais eu à l'université de Berkeley avait plus

Ci-dessous : les Défenseurs ont profondément changé d'ambiance une fois la série supervisée par Carl Potts, qui a sélectionné des cover-artists comme Bill Sienkiewicz ou Mike Mignola.

Ci-dessous : les Shadow Masters (organisation secrète positive, sorte d'antithèse de la Main) étaient une idée que Potts avait depuis son arrivée chez Marvel. Il a injecté les héros dans Punisher War Journal avant de leur donner leur série.

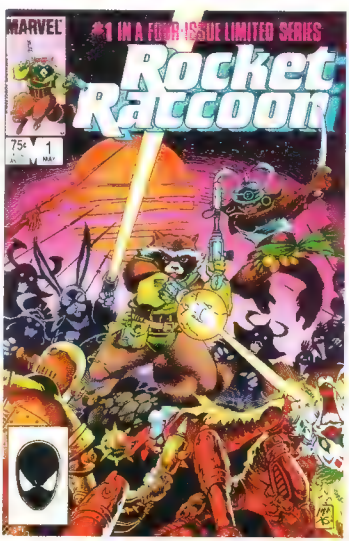
En-haut : Carl Potts animait une gamme de titres énormément variée, on y trouvait aussi bien le Punisher que Power Pack.



Ci-dessus : Punisher War Journal, une série lancée sur mesure pour Carl Potts.

Ci-dessous : une couverture de Daredevil dessinée par Potts.

tard donné des cours à Mignola au California College of the Arts. Après que je sois devenu éditeur, je suis retombé sur ce prof qui m'a présenté son étudiant talentueux, Mike Mignola. Je ne me souviens pas de quoi avaient l'air ses travaux donc je pense qu'à l'époque ce n'était pas encore suffisant pour me marquer. Et puis Mignola a démarré comme encreur. Quand j'ai rejoint Marvel je pouvais voir ses croquis au dos des pages qu'il encrait et sur les enveloppes qu'il envoyait au bureau. Ça sentait le talent. J'ai trouvé qu'il était bien meilleur dessinateur qu'encreur et j'ai pensé que l'histoire parue dans **Marvel Fanfare** était prometteuse. Je ne me souviens plus des détails mais je crois qu'il a fallu que Milgrom arrive à convaincre Mignola de la dessiner. À l'époque Mignola n'avait pas confiance en lui ! Bill Mantlo avait l'idée d'une mini-série sur Rocket Raccon. Il a encouragé Mignola à la dessiner. Ils sont venus me voir et j'ai été d'accord pour éditer la série. Mignola a fait un travail magnifique. Son utilisation caractéristique des masses noires était déjà présente. Malheureusement Marvel a choisi **Rocket Raccoon** pour être le premier titre imprimé selon un procédé de flexographie. La flexo était une tentative de redonner un peu de vie aux vieilles presses sur lesquelles les comics avaient été imprimés pendant des décennies. À cause de ce procédé, toutes les belles zones noires qu'avait dessinées Mike ont été remplacées par des teintes grises, tandis que les couleurs étaient hideuses. Je me sentais mal pour Mike. C'était son premier projet majeur et l'impression était atroce ! Après ça j'ai confié à Mike des séries comme **Hulk** ou la **Division Alpha** ainsi que d'autres projets où il a pu progresser. Quand on m'a confié la supervision de la gamme Epic, un des premiers projets que j'ai organisé était une série sur **Fafhrd and the Grey Mouser** (inspirée des histoires de Fritz Lieber) qu'Howard Chaykin a écrit et que Mike a dessiné, encré par Al Williamson. C'était un merveilleux bouquin. D'ailleurs il a été réimprimé par Dark Horse il y a quelques années... Ça a toujours été un plaisir de travailler avec Mike. Au passage, je pense qu'Al Milgrom ne reçoit pas assez de crédit pour avoir été un des meilleurs éditeurs qu'ait connu Marvel. À cette période de l'histoire de Marvel, je mettrais Archie Goodwin, Louise Jones-Simonson et Milgrom dans le tiercé gagnant. Encore que quand il s'agissait d'aider à mettre au point de bonnes histoires Ralph Macchio aussi était très bon. C'est Al qui a été le premier éditeur à encourager Mignola à prendre le crayon, au lieu d'encrer !



Le Punisher existait depuis les années 70. Il n'était qu'un personnage secondaire dans les aventures de Spider-Man. En tant qu'éditeur vous l'avez lancé dans ses propres séries et c'est devenu une licence majeure de l'époque. Comment est-ce arrivé ?

Steven Grant et Mike Zeck sont venus me trouver. Ils cherchaient un éditeur qui puisse prendre en charge l'idée d'une mini-série sur le Punisher. Je ne suis pas totalement sûr mais j'ai l'impression qu'ils avaient déjà proposé à plusieurs autres responsables éditoriaux et qu'on les avait éconduits. J'étais le petit nouveau parmi les éditeurs, alors ils ont tenté le coup. Certains autres responsables pensaient qu'une mini sur le Punisher ne vendrait pas grand-chose. Ils croyaient qu'un personnage sans pouvoir, qui utilisait seulement des armes à feu, n'allait pas convaincre. Et puis à l'époque le travail de Grant n'était pas très reconnu. Mais j'ai pensé que c'était peut-être le bon moment pour ce genre de personnage. On avait connu plusieurs films similaires et puis, même si ce n'était pas un « vigilante », **Dirty Harry** était populaire. Enfin, j'aimais vraiment bien les travaux de Zeck. Donc j'ai accepté, je me suis débrouillé pour que Shooter approuve l'ensemble. Et Grant en a fait le meilleur boulot de sa carrière. Je pense qu'il s'est surtout basé sur quelques histoires du Punisher (parues en noir et blanc, dans des magazines) qu'Archie Goodwin avait écrites. Et puis le Punisher venait de faire quelques apparitions dans les **Daredevil** de Frank Miller... La mini a été un tel succès que j'ai proposé qu'on en fasse une série régulière. Shooter a dit OK mais Zeck avait du mal à travailler à un rythme mensuel. Et Grant et moi n'arrivions pas à nous accorder. J'avais donc besoin d'une autre équipe créative. J'aimais ce que Klaus Janson faisait quand il dessinait et qu'il s'encrait lui-même, donc je lui ai proposé le titre. Pour le scénario, j'avais remarqué l'écriture de Mike Baron sur des séries comme **Nexus** ou **Badger**, je trouvais que son style dur et son sens des dialogues en ferait un bon choix pour le Punisher. Une fois le mensuel lancé, je n'arrêtais pas d'avoir de nouvelles idées d'histoires. Mais Baron n'avait aucun problème pour générer ses propres intrigues. Alors j'ai proposé qu'on lance un deuxième mensuel du Punisher. C'est devenu **Punisher War Journal**, que je pourrais écrire. L'idée était de faire quelque chose de plus introspectif que la série existante. Je crois que c'était le bon moment pour que le Punisher décolle. Les fans étaient demandeurs, ils attendaient aussi de nouvelles choses au sein de l'univers Marvel (quelque chose de plus original qu'un énième héros à pouvoirs). J'aimerais vous dire que j'ai tout planifié en sentant venir la tendance. Mais la vérité c'est que deux gars sont rentrés dans mon bureau un jour, m'ont proposé le projet. J'ai juste aimé le concept et c'est devenu un hit !

Nous avons parlé de votre rôle dans la carrière de Mignola mais sur les titres Punisher vous avez aussi donné du travail à beaucoup de "petits jeunes", comme Whilce Portacio, Jim Lee (après l'avoir employé sur Alpha Flight) ou Erik Larsen. En gros à l'époque vous étiez le mentor d'une partie de la génération Image...

Pendant des années, j'ai eu le plaisir de découvrir et de superviser beaucoup de futurs grands talents des comics. En plus des noms que vous citez, on peut aussi parler de Scott Williams, Larry Stroman, June Brigman, Jon Bogdanove, Art Adams, John Calimee et Terry Shoemaker. Dans certains cas j'apercevais le talent dans les énormes piles de candidatures qu'on recevait chaque jour par la poste. En fait, lors de mon tout premier jour chez Marvek, j'ai repéré les planches d'Art Adams dans le tas de candidatures que j'avais hérité d'Al Milgrom. Je m'étais fixé la règle de répondre personnel-

lement à chaque candidat. Le bruit a circulé que j'étais l'éditeur à qui il fallait écrire si on voulait recevoir une réponse détaillée. Et du coup j'ai reçu encore plus de candidatures. Répondre alourdissait énormément ma charge de travail mais j'ai parfois découvert des artistes de qualité. Dans d'autres cas j'ai rencontré les gens lors de présentations de portfolios, pendant les conventions. De temps en temps je regardais le travail de quelqu'un s'il m'était recommandé par quelqu'un que je respectais (c'est Terry Austin qui m'a conseillé de m'intéresser au travail d'Erik Larsen). Si certains de vos lecteurs veulent plus d'informations sur la manière dont je gérais mon programme de formation des artistes, ils peuvent aussi consulter mon blog http://bit.ly/NeyXbF. Je continue de donner des cours à la School of Visual Arts et à l'université SUNY Purchase. Actuellement je travaille sur un livre traitant de la narration visuelle, qui fera partie des **DC Comics Guide To**..., qui expliquent comment on crée une BD.

Dans le cas de Jim Lee, vous avez même écrit, fait le découpage (les « layouts ») et les encrages des premiers numéros de Punisher War Journal. Comment avez-vous travaillé tous les deux ?

J'ai fait le découpage visuel de cinq des sept premiers numéros de **Punisher War Journal**. Alors que le travail commençait sur la série, je recherchais un partenaire artistique pour qu'il prenne mes layouts et produise les dessins définitifs. À l'époque, Jim Lee travaillait pour moi sur **Alpha Flight**. J'ai mentionné que je lançais **Punisher War Journal**, en pensant qu'il ne voudrait pas bosser d'après le découpage d'un autre. À ma grande surprise, il a été au contraire très intéressé. On a commencé selon un planning de production d'un épisode toutes les six semaines; Mais devant le succès du titre on nous a mis la pression pour passer mensuel. Avec toutes mes autres responsabilités, je ne pouvais pas continuer de faire les layouts à ce rythme. Alors Jim a repris tout ce qui concernait les dessins et on a ajouté Scott Williams à l'équipe pour l'encrer. Et c'était aussi bien. Jim n'avait pas besoin de travailler d'après le découpage de quelqu'un d'autre. Et il se serait sans doute ennuyé si on avait continué comme ça...

Vous avez édité Rocket Raccoon, le Punisher mais vous avez aussi supervisé le lancement de Power Pack (Puissance 4 dans les anciennes traductions). C'est une gamme sacrément variée ! Qu'est-ce qui faisait que vous éditiez ou pas un titre ?

J'ai des goûts très variés. Et j'aimais travailler sur un groupe de titres qui couvrait beaucoup de genres et de sujets. En gros, si j'aimais une idée et les auteurs qui me la proposaient, alors j'acceptais de la soutenir. Ça a été le cas avec **Power Pack**. Louis Simonson est venue me voir avec le concept et j'ai adoré. Elle faisait déjà équipe avec une débutante, June Brigman. J'ai trouvé que le style de June représentant des enfants était super. J'ai aidé juste un peu au développememnt créatif de cette série. Bosser sur ce titre, c'était très sympa. Quand j'étais éditeur exécutif, à un moment je travaillais en même temps sur la licence de **Barbie** et sur le **Hellraiser** de Clive Barker. Ça, c'est une gamme variée ! Il faut garder à l'esprit les conditions du marché des comics vers la fin des années 80 ou le début des années 90. Le pire qu'un titre Marvel pouvait faire, c'était être à peine rentable. Que quelqu'un perde de l'argent, c'était presque impossible en raison de la taille du marché et du nombre de ventes. Quand j'ai débuté chez Marvel, la politique de la maison était d'annuler tout titre s'il vendait moins de 100 000 copies (kiosques et comic-shops confondus). Et ce n'était pas parce que ces titres perdaient de l'argent. C'était parce que la société considérait que les ressources pouvaient être consacrées à un titre qui serait plus rentable... Alors que de nos jours, chez Marvel, ils sont déjà contents s'ils arrivent à vendre 25 000 exemplaires d'un épisode.

En haut, un exemple de la répartition du travail sur Punisher War Journal. À gauche le layout de Carl Potts, à droite le dessin finalisé par Jim Lee.

Ci-dessus : de gauche à droite, Carl Potts, Jim Lee, Scott Williams et Whilce Portacio lors d'une séance de dédicaces à Hawaii. Le scénariste Mike Baron faisait aussi partie du voyage et l'expédition a inspiré une saga de Punisher War Journal (#17, 18 & 19).

Vous avez disparu des comics vers 1996. On sait que Marvel n'était plus en très grande forme à l'époque mais pourquoi ne pas avoir tapé à la porte d'autres maisons d'édition ?

Marvel n'allait vraiment pas bien. La compagnie qui venait de racheter la boîte la dirigeait vraiment très mal. Ils se sont mis à dos et ont poussé dehors beaucoup de responsables, les remplaçants surtout par des incompétents. Ils se sont débrouillés pour acheter une société en pleine croissance et la pousser vers la banqueroute... à deux reprises ! Début 1995, les propriétaires ont décidé de plusieurs vagues de licenciements. En 1996, j'ai été informé que mon contrat, qui arrivé à échéance en octobre de l'année en cours, ne serait pas renouvelé. J'ai décidé de me tourner vers l'interactivité et suis devenu directeur créatif pour une société qui produisait des divertissements en ligne. Un des premiers projets était une première tentative de comics digitaux. Plus tard je me suis lancé dans le marketing interactif...

Il y a eu des discussions autour d'une adaptation d'Alien Legion, produite par Jerry Bruckheimer. Est-ce qu'il y a du nouveau de ce côté-là ? Que ce soit en film ou en comics ?

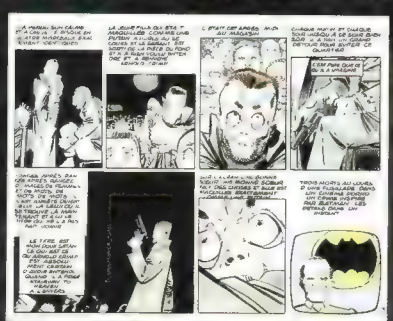
Je ne sais vraiment pas si et quand **Alien Legion** pourrait se retrouver devant les caméras. Bruckheimer a un grand nombre de projets en cours et je ne peux pas deviner quel sera le prochain sur lequel ils vont se concentrer. Actuellement, Bruckheimer a demandé à David Benioff (à la base du feuilleton **Games of Thrones**) de réécrire le script. Mais Benioff est très occupé par sa série TV. Donc je ne sais pas trop quand il va livrer son traitement. J'aime vraiment beaucoup ce que fait Benioff, alors j'ai de grands espoirs. On m'a aussi dit qu'il était fan des comics d'**Alien Legion** alors croisons les doigts ! Pour ce qui est des BD, il y a deux ans j'ai commencé à travailler sur une nouvelle mini d'**Alien Legion**, qui devait paraître chez Dark Horse. Au point que trois des quatre épisodes ont été dessinés et encrés. Mais à ce moment-là l'éditeur a constaté la chute du marché des comics et a préféré stopper la production de la mini. Et pour l'instant ils n'ont pas relancé le projet. C'est très frustrant....

Propos recueillis par Xavier Fournier

BATMAN SUR LE BÛCHER ?

CE N'ÉTAIT PAS DE NOTRE RESSORT. AU DÉBUT NOUS N'ÉTIONS PAS PARTIS POUR ÉVOQUER LA FUSILLADE QUI A EU LIEU LE 20 JUILLET DERNIER DANS UN CINÉMA D'AURORA, LORS D'UNE PROJECTION DU FILM BATMAN THE DARK KNIGHT RISES. OUI, L'HORREUR S'ÉTAIT DÉROULÉE DANS UNE SALLE PROJETANT BATMAN MAIS C'ÉTAIT UN FAIT DIVERS ET IL Y AURAIT UN MÉLANGE DES GENRES À L'ABORDER DANS UNE REVUE QUI, À LA BASE, PARLE AVANT TOUT ET SURTOUT DE BANDE-DESSINÉE. NOUS N'ÉTIONS PAS D'AVIS D'ABAISSER LA FRONTIÈRE EN FICTION ET RÉALITÉ. MAIS D'AUTRES S'EN SONT CHARGÉS CES DERNIÈRES SEMAINES. MENSONGES, THÉORIES DÉLIRANTES OU MÊME PHOTOS TRAFIQUÉES SONT VENUES ALIMENTER DES COUVERTURES RACOLEUSES ET VULGAIRES, Y COMPRIS EN FRANCE.

À chaque nouvelle sortie de film basé sur les comics et surtout sur les super-héros, on y a droit. Partant du principe totalement dépassé qui veut que les super-héros sont (comme des friandises au goût fraise) « que pour les enfants », un certain nombre d'experts auto-décrétés n'auront pas attendu la sortie du **Batman The Dark Knight Rises** de Christopher Nolan pour en donner des « analyses » à peu près aussi cohérentes que si elles avaient été écrites sous l'emprise de l'alcool. Premier round à la mi-juillet quand l'animateur radio Rush Limbaugh (très conservateur) découvre que le méchant s'appelle… Bane (http://tinyurl.com/blc3ajl). Et « Bane », phonétiquement, peut se rapprocher de Bain Capital, un fond d'investissement au sein duquel a œuvré Mitt Romney, le futur adversaire de Barack Obama lors des prochaines présidentielles américaines. Il n'en faut pas plus pour donner corps à une première théorie du complot. Le réalisateur Christopher Nolan aurait choisi le nom de son personnage pour envoyer un message crypté à la population, l'incitant à ne pas voter pour Romney ! Bane, pourtant, est un personnage dont la création remonte à 1993 et son auteur, Chuck Dixon, n'a jamais caché qu'il se plaçait personnellement à droite de l'échiquier politique. Qui plus est, Bane était déjà apparu dans le film Batman & Robin de 1997. Sa place dans l'univers de Gotham ne date pas d'hier et le seul rapprochement qu'on puisse faire est un jeu de mot de vaseux. Peu importe pourvu que ça mousse. Avec une théorie aussi bien huilée, Rush Limbaugh arrive à faire parler de lui aux USA toute comme dans le reste du monde, les agences de presse reprenant là « nouvelle » (heureusement souvent pour la contester). Limbaugh profite d'un buzz inespéré. Parce qu'il a fait référence à un film attendu, dont « on parle ». Raccrocher le wagon de la polémique est porteur. Et pas qu'aux USA. On en aura l'exemple dans le même temps quand plusieurs médias francophones se feront l'écho d'un curieux article titré « Les figurines de super-héros des petits garçons peuvent provoquer l'anorexie ». Bigre ! Nous voilà bien ! Et nous qui pensions que l'un des problèmes premiers des USA c'était l'obésité ! Dans l'article qui se répand alors sous différentes variantes, on apprend que c'est la thérapeute américaine Niquie Dworkin qui défendrait cette thèse idiote. Les figurines en question créeraient des complexes chez les enfants, les dégoûterait de s'alimenter pour tenter d'imiter le physique parfait de leurs héros. Et puis… une chose curieuse se passe quand on cherche à retrouver l'article originel. Il n'existe pas ! À la base il n'y a que trois lignes parues dans le Chicago Tribune du 11 juillet (http://tinyurl.com/czzjzbh), trois lignes dans lesquelles Niquie Dworkin parle des « action figures » en général, sans même évoquer le mot super-héros. Il n'y est question que de jouets aux « proportions surhumaines ». Seulement à l'approche de la sortie d'un Batman au cinéma, l'accroche était sans doute plus captivante si on la transformait allégrement lors de la traduction et si on la recentrait, dans la VF, sur les seuls super-héros. C'est ce qui se passe le 13 juillet sur le site belge 7sur7.be, dans un article signé Deborah Laurent (http://tinyurl.com/c7fng7y). La porte enfoncée, d'autres médias n'ont plus qu'à récupérer « l'info » sans la vérifier. Le film n'a pas encore été projeté au public qu'on a là de beaux exemples de désinformation. Médias et agitateurs de tous les horizons guettent la sortie d'un film très attendu. Se fendre d'un billet, d'une polémique qu'on pourra greffer au film de Nolan ou aux super-héros, c'est bon pour le buzz, coco… Ce sera tout pourvu que ça mousse. Alors que la fusillade n'a pas eu lieu, les buzzeurs sont déjà sur le pont. Alors après, vous pensez bien…



LE JOUR D'APRÈS

Vendredi 20 juillet 2012. Minuit. **Batman The Dark Knight Rises** sort en salles aux USA. Dans le Colorado, à Aurora, c'est au bout de quelques minutes, la fusillade qu'on sait. On arrête un suspect, un forcené qu'on compare au Joker puisqu'il a les cheveux teints (mais en orange, contrairement au Joker qui les a verts). Les médias américains s'intéressent d'abord au fait divers en tant que tel. Mais il ne faut pas longtemps pour que les plus conservateurs rebondissent sur l'affaire. C'était, de toute manière, un film qui véhiculait une idéologie mauvaise. Alors qu'un tueur s'en inspire, c'est le « pactole » pour certains. Dans un premier temps, comme le tueur portait un masque à gaz et que Bane, dans le film, ne se sépare pas de son respirateur, on nous dit que l'assassin s'est fait le look du méchant du film, qu'il a donc directement imité le film projeté ce soir-là. Plus tard, la version changera. Le tueur ressemblerait au Joker. Pour ces gens-là c'est la fête quand, en cherchant, ils découvrent dans la mini-série **Dark Knight Returns** (1986) de Frank Miller une scène où un fou furieux tue des spectateurs dans une salle de cinéma (http://tinyurl.com/ck7qknl). Bien sûr, ces « enquêteurs », pas du tout impartiaux, ne vont pas

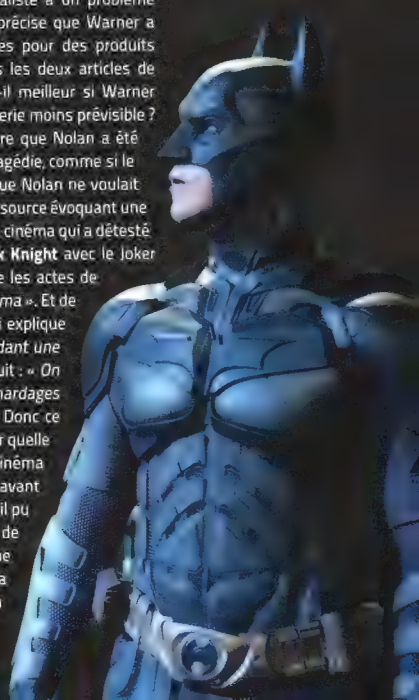
jusqu'à noter un passage plus tardif où le Batman de Miller brise un fusil en expliquant à ses alliés que ce ne sont pas ses méthodes. De toute façon c'est un faux débat. Quand un fou se prend pour Napoléon, ce n'est pas la faute de Napoléon s'il est imité. Oui, le tueur a bien tenté de fuir déguisé en policier (déguisement également adopté par le Joker dans le deuxième **Batman** de Nolan). Mais ça ne prouve en aucun cas que le processus déclencheur émane du film. Sinon c'est trop facile : installez le bat-logo sur votre voiture noire et la prochaine fois que vous serez flashé par un radar, plaidez l'irresponsabilité en jurant que vous étiez sous l'influence de la Batmobile ! Heureusement ça ne peut pas se passer comme ça dans les médias français, non ? Comme pour nous rassurer, dès le 20 juillet, le journaliste Didier Péron poste sur le site Next de **Libération** un article intitulé *Entre l'écran et la réalité, les allers-retours de la violence* (http://tinyurl.com/d4jsujw). Le texte en question prévient qu'il est illusoire de chercher des rapprochements. Il cite **Orange Mécanique** ou encore les réactions initiales à la sortie de **Bonnie & Clyde** : « *Le* **Bowling for Columbine** *de Michael Moore démontrait par l'absurde qu'il n'était pas utile de se taper des dizaines de films de massacres pour avoir les moyens de dessouder son voisinage* ». Plus loin il reprend : « *On ne peut pas établir une chaîne causale néfaste (la méchante fiction détruisant la bonne réalité) aux États-Unis entre le réel et ses doublures d'images, puisque toute actualité est déjà un sujet de film* ». L'affaire semble donc entendue. Sauf que. Le 21 juillet, sur I-Télé, une présentatrice questionne Ramzy Malouki, le correspondant de la chaîne à Los Angeles (souvent chargé des commentaires de tapis rouges lors des avant-premières). Est-ce qu'on ne pourrait pas, quand même, voir dans la tuerie l'influence du film ? On pointe l'oreille, inquiet. Mais Malouki la détrompe. Mais non, voyons, cette violence ne vient pas des films ! On n'a pas le temps de se dire « ouf » que le correspondant porte l'estocade. Non, le problème ce ne sont pas les films, ce sont… les comics dont ils s'inspirent ! Qui, eux, sont violents ! Des comics comme **Crossed** ou **The 'Nam** ! On hallucine. Certes, **Crossed**, n'est pas franchement un album de **Martine**. Mais quel film **Crossed** aurait-il inspiré ? Et quel lien avec le tueur d'Aurora ? Quand à **The 'Nam** c'est encore plus risible. Cette série, qui évoquait la guerre du Vietnam de façon réaliste, fut publiée par Marvel entre 1986 et… 1993. Elle est arrêtée depuis près de 20 ans ! On se demande. Est-ce que Malouki a juste mis la main sur les deux premiers comics qu'il a pu trouver qui représentaient des armes ou bien s'est-il simplement fait « bizuter » par un comic-shop qui voulait se payer sa tête ? Lier **The 'Nam** à Aurora est tout simplement ridicule. Mais bon, passons. On croit à une exception, une maladresse à l'antenne, un incident isolé.

CATASTROPHE À LA UNE

Le mercredi 25 juillet, à minuit, **Libération** publie sur son site la une du lendemain. L'image toute entière représente le haut du masque de Batman avec ce jeu de mots de très mauvais goût : *Batman, film catastrophe*. Au petit matin on découvre le dossier du journal, découpé en plusieurs articles. L'éditorial de Sylvain Bourmeau tend à prouver que la seule question qui vaille est la libre circulation des armes aux USA. Un autre texte *États-Unis, pas d'armes en campagne*, rebondit sur cet axe. Puis vient une critique du film *Batman bat de l'aile* où Didier Péron explique en quoi, pour lui, ce troisième volet a échoué. Et c'est son droit le plus élémentaire. Non, ce texte-là ne pose pas problème. C'est bien l'article principal, *Les heures sombres du Dark Knight*, sur lequel on retrouve le même Didier Péron qui est hallucinant. Là, les barrières volent. Est-ce un texte sur le fait divers d'Aurora ? Une autre critique du film ? On ne sait pas. Tout est mélangé. Au centre de la double page trône le portrait du tueur. Et là, le ton n'est plus le même : on nous décrit alors « *l'obsession pour le désordre mental, associée à une vision paranoïaque* » qu'éprouverait Christopher Nolan. Puis se dégage une autre idée. Il y a d'un côté l'argent que Nolan a rapporté à Hollywood lors des deux précédents **Batman** et de l'autre le budget de production du troisième qui doit, quelque part (on ne sait pas trop où), poser problème. D'où cette phrase à l'élégance minimaliste : « *La tournée de promo du film s'est donc arrêtée au cimetière pour la douzaine de victimes du cinglé James Holmes, et Nolan a été obligé de s'exprimer en un communiqué d'effroi et de douce empathie très en rupture avec la dimension jupitérienne et menaçante de ses fictions* ». Rapprocher la promo et le cimetière n'est pas innocent. On comprendra plus loin que le journaliste a un problème essentiel avec le marketing. On nous précise que Warner a signé un partenariat avec 300 marques pour des produits dérivés (l'information est répétée dans les deux articles de Péron). La belle affaire. Le film serait-il meilleur si Warner n'avait signé que 70 partenariats ? La tuerie moins prévisible ? Quel est le rapport ? Et pourquoi induire que Nolan a été « obligé » de communiquer suite à la tragédie, comme si le journaliste savait en son for intérieur que Nolan ne voulait pas mais qu'on l'y a forcé. Ou est donc la source évoquant une quelconque pression ? Et là le critique de cinéma qui a détesté **Dark Knight Rises** mais préféré le **Dark Knight** avec le Joker se lance dans un jeu de symétrie entre les actes de Bane et « *la séquence réelle dans le cinéma* ». Et de reprendre un passage de Slate.com qui explique que « *James Holmes n'a pas surgi pendant une projection d'***Happy Feet** ». Péron poursuit : « *On ne transforme pas trois heures de canardages et de bastons en festival de l'amitié* ». Donc ce serait le contenu qui serait en cause ? Par quelle prescience l'assassin, qui est venu au cinéma avec son arsenal et a commencé à tirer avant la fin de la première demi-heure, aurait-il pu vivre par anticipation les trois heures de **Dark Knight Rises** ? Et il y a quand même un élément qu'on oublie un peu vite : la morale finale. Qu'on peut critiquer, qu'on

En haut : les super-héros vecteur de l'anorexie, ça n'existe qu'en version francophone.

Ci-dessus : prompts à trouver la scène des tirs dans un cinéma, les anti-Batmon n'ont pas poussé la lecture jusqu'à un passage où le héros ne laisse aucune place au doute : il est clairement opposé aux armes à feu !



En haut : un comparatif entre le "vrai" et le "faux" Joker, paru dans Marianne. Mais il y a comme un problème dans la photo de gauche !

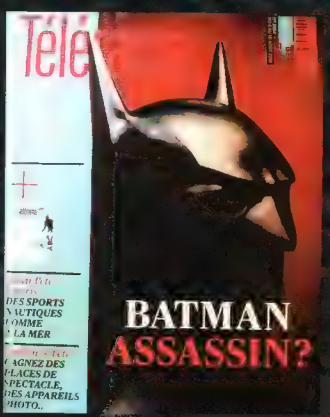
Le pari fou d'Arnaud Montebourg
Marianne
Batman : UNE VRAIE TUERIE...
CES GROUPES PLUS PUISSANTS QUE LES ÉTATS
Comment les géants de l'industrie et de la finance mettent à genoux les gouvernements
Embarquement immédiat !
LA FACE CACHÉE DES CROISIÈRES

Les méthodes de Bane dans le film ont tout de celles d'un ennemi de James Bond ou d'un méchant de Die Hard. Nolan n'est pas plus violent que ses contemporains. Et sans doute moins que Tarantino ou les Wachowski.

peut trouver hollywoodienne ou artificielle (ou qu'on peut apprécier, d'ailleurs). Mais il y a une morale. Et les Joker ou les Bane ne sortent pas spécialement vainqueurs ou embellis des films en question. Certes, l'œuvre montre amplement une certaine violence. Mais (comme dans le **Dark Knight** de Miller) Batman s'exprime clairement contre les armes à feu. Non pas que ça ait une importance car c'est une partie du film que le tueur ne peut avoir vu. Mais si on évoque les trois heures de violence alors il faut parler aussi du regard que porte le héros sur les armes. Sinon, si représenter la violence (ou autre chose) c'est la glorifier, alors on peut refaire la une de Libération en traitant **Le Dictateur** de Charlie Chaplin de film fasciste. Au final le journal ne laissera que quelques lignes à Philippe Touboul, d'Arkham Comics, pour tenter de rétablir la vérité (ce qui, vu le déséquilibre du lignage, est mission impossible) et souligner que « *c'est la société qui est violente, pas les univers imaginaires* ».

ASSASSIN ?

Le 1er août, une semaine plus tard, l'approche de **Libération** fait des petits. Ça n'a d'ailleurs pas de sens. La tuerie était le 20 juillet, la sortie du film le 25 mais tant pis, on continue dans le buzz. **Télérama** sort une couverture d'un rouge sanguinaire. À nouveau le masque de Batman et cette fois la question, en gros titre : *Batman assassin ?* À nouveau on repart dans le procès d'un Christopher Nolan qui, allez, l'aurait un tout petit peu cherché. On lui prête ce mot d'ordre sur les plateaux : « *Il faut que ce soit réel !* » On nous parle d'un Nolan « *possiblement dépassé par ses effets de réel* ». On explique cependant que, non, Batman n'est pas réac'. Mais pas sans ressortir les déclarations de Frank Miller contre le mouvement Occupy (équivalent américain des Indignés) l'an dernier. On évoque « *l'idéologie confuse* » du film. Il faut attendre les dernières lignes pour qu'on nous dise, enfin, que « *toutes les images se valent pas, entre celles produites par le flux des médias et celles créées par l'art du cinéma. Quand elles sont vomies par la tyrannie du direct, les images risquent d'engendrer une confusion entre ce qui est réel et ce qui est mis en scène. Elles déréalisent le monde* ». Ce qui viserait donc plutôt à viser les JT et à innocenter Batman. Mais ça on le lit en petit, en corps 11, à la fin d'un article à « *l'idéologie confuse* » et servi sous une couverture rouge promenant le mot assassin sur la figure de Batman (pas sous le nez du tueur avéré). Un peu comme si on criait sur la place publique que vous êtes peut-être un assassin et qu'on venait vous dire à l'oreille qu'en fait, non, on ne le pense pas. **Télérama**, pour le coup, est un pompier pyromane qui s'évertue à éteindre en page 18 un incendie qu'il a allumé sur la couverture. Le même jour, la couverture de **Marianne** est moins démonstrative. Le héros de Gotham n'a droit qu'à une image dans un coin, accompagné du titre Batman, une vraie tuerie. On croit à un mauvais jeu de mots pour qualifier le film. Ça l'est, à l'évidence. Mais l'intérieur est encore plus hallucinant. L'introduction nous prévient que « *Le massacre d'Aurora marque l'abolition de la frontière entre réalité et fiction.* » Ah bon ? Et toute les fois où des gens ont tué ou se sont suicidés en pensant rendre hommage à une actrice ou une chanteuse ? L'argumentation suit les mêmes pistes que l'article de **Libération**. On nous explique comment Christian Bale fut dépêché (comprenez « envoyé ») au chevet des victimes. Dans la seule version officielle Warner a précisé ne pas être associé au déplacement mais comme le Nolan « obligé » de communiquer décrit dans **Libération**, Bale perd son autonomie. Là aussi il est aux ordres. Pourquoi pas. Mais où est cette foutue source qui prouverait que ce n'est pas simplement une divagation de Frédéric Ploquin et Joseph Macé-Scaron ? Le procès s'écrit tout seul. Et on prend soin de plomber toute étude qui pourrait montrer le contraire : « *La plupart des psychologues le contestent mais – est-ce un indice ? – ces policiers qui traquent les voyous depuis les débuts de leurs carrières en sont convaincus : les jeunes qui règlent leurs comptes à la mitrailleuse ou à la Kalachnikov, dans les cités de New York ou de Marseille, sont de grands consommateurs de jeux vidéo* ». Bingo, on reconnaît l'existence des études faites pour mieux les mettre au panier via des affirmations de mystérieux policiers américo-marseillais que les auteurs ont rencontré on ne sait où. À condition qu'ils les aient seulement rencontrés ailleurs qu'au Café du Commerce. Et le raccourci Gangsters = Gamers est surréaliste. Il serait intéressant de savoir combien d'enfants de policiers, combien de policiers eux-mêmes sont des acharnés de jeux vidéo. Est-ce que la vérité ne serait pas simplement que les jeunes (les honnêtes et puis les autres) sont statistiquement utilisateurs de jeux ? Car sinon la démonstration fonctionnerait aussi avec les téléphones portables. Combien de propriétaires de Kalachnikov possèdent des téléphones portables ? Donc les téléphones inciteraient au crime ? Puis Marianne repasse sur le dos du cinéma pour poser cette question hallucinante : « *Les criminels de demain sont-ils les cinéastes de demain ?* »



LA VENGEANCE... D'UNE BLONDE ?

Tout ça nous éloignerait des comics s'il n'y avait encore dans le même numéro de **Marianne** un autre article (signé Jean Lesieur). Et là c'est du lourd ! L'intro d'un portrait consacré au tueur nous martèle : « *Sa fascination pour le monde de Batman aura eu raison de la santé mentale d'un brillant étudiant en neurosciences* ». C'est la fascination pour Batman qui corrompt un esprit supposément supérieur. Et, plus loin, un intertitre reprend : « *À qui ce jeune homme cultivé, nourri, gavé de musique et de comics, de tous ces faits divers qui font les gros titres, pensait-il ? Aux enfants de Columbine ?* » Et pourtant rien, absolument rien, dans l'article ne justifie ces références aux comics. Au contraire on parle d'une société de la violence, on dresse le portrait d'autres tueurs de masse qu'on

ne peut pas lier au cinéma ou à la BD. Il ne semble d'ailleurs pas que le forcené d'Aurora disposait de comics chez lui (on n'aurait pas manqué de nous le souligner). Et, entre nous, comment expliquer qu'un être « fasciné » par Batman, « gavé de comics », se planterait à ce point sur la couleur des cheveux du Joker ? Car le tueur s'est teint. Mais de la mauvaise couleur. Pas grave. Ça n'arrête pas le journal. On compare alors le look « orange » du forcené avec une photo de Cesar Romero, le Joker du feuilleton **Batman** des années 60. Tant mieux, me direz-vous, puisque le Joker a les cheveux verts et que les images montreront qu'il n'y a pas comparaison ? Et bien si ! Dans le monde merveilleux de **Marianne** c'est possible ! Parce que la photo du Joker a été trafiquée de manière à ce que Romero apparaisse... d'un blond doré ! Soit le journal a modifié l'image, soit il a recherché désespérément l'image d'un Joker blond (un petit tour sur Google Image vous montrera qu'il faut quand même se lever de bonne heure pour en trouver un). Et là, c'est sûr que si vous changez la photo du Joker pour qu'il ressemble au tueur réel, l'inverse, par conséquent, devient vrai. Mais seulement au prix d'une manipulation. Faut-il donc qu'il y ait si peu de preuves pour qu'on soit obligé d'en fabriquer ? Et quand bien même ? Et si l'assassin s'était fait les cheveux verts ? S'il s'était déguisé en Joker ? Peut-on imaginer que ce soient les films ou les comics qui lui aient dicté ses actes alors que le reste de la planète, curieusement, serait insensible au même message ? Est-ce qu'il y aurait, dans la couleur du tueur, matière à traiter les cinéastes de demain de criminels ? À réduire le réalisateur à un type torturé qui, d'une manière ou d'une autre, l'aurait bien cherché ? Et pourquoi ne pas faire de Fahrenheit 451 une réalité ? L'hystérie de certains magazines ces dernières semaines nous ramène à la presse des années 50, celle qui déconseillait de lire Tarzan car il poussait au crime (cf. **Comic Box #76**), qui décrivait Superman comme un homosexuel (forcément affreux, pour les mœurs officiels de l'époque) qui embrassait des hommes dans ses aventures (?). Et Wonder Woman ? Elle se servait, paraît-il, de son lasso comme d'un vagin ! Il suffisait d'affirmer avec aplomb des scènes ou des éléments de langage, même s'ils n'existaient pas. Un demi-siècle plus tard, certains n'ont rien appris et n'en sortent pas grandis. Ils invoquent les vieux démons pour en faire des unes vendeuses qui, tout en dénonçant le marketing, n'en sont pas moins. Les cultures populaires (cinéma, comics, jeux...) sont bien souvent une parabole de la société, y compris (mais pas seulement) de ses travers. Ce ne sont pas des viviers de détraqués malsains. Elles n'inventent pas la violence dont elles témoignent. Elles la relatent. Elles sont comme un thermomètre. Vous pouvez croire que c'est ce thermomètre qui vous donne de la température. Vous pouvez le briser. Vous n'en détruirez pas pour autant une maladie (la violence) qui, soit dit entre nous, existait bien avant que Gutenberg sache écrire...

Xavier Fournier

"C'EST UNE PANIQUE MORALE"

Eric Maigret est professeur de sociologie des médias et études culturelles à la Sorbonne Nouvelle, Université Paris 3. Il est l'auteur (entre autres ouvrages) de Sociologie de la communication et des médias et vient de co-diriger "La Bande Dessinée, une médiaculture" paru aux éditions Armand Colin.

Que vous inspirent les réactions qui visent à chercher les causes de la tuerie d'Aurora dans le film ou dans diverses autres formes de culture populaire ?

Quand on commence à attribuer à un média une causalité dans des actes pathologiques, c'est ce qu'on appelle un effet de « panique morale ». On renvoie aux médias la responsabilité de phénomènes sociaux beaucoup plus complexes, en faisant en réalité des effets de court-circuit. C'est une stratégie de bouc-émissaire. C'est une vieille ritournelle que de supposer qu'il y a des effets mimétiques... Il y a bien des effets mimétiques, mais pas dans le sens où on les dénonce habituellement. Ce n'est pas ce qui va déclencher un meurtre de masse. À la base, il y a une dynamique psychologique propre ou alors ce qu'on appelle une carrière de personnalité anormale ou engagée dans des valeurs politiques extrémistes. Ces gens-là sont des personnes qui passent à l'acte. Ce sont des gens qui ont des prédispositions mentales ou des problèmes sociaux très graves. Ceux qui en arrivent au passage à l'acte le font et puis c'est tout. Après, ils vont s'inspirer de répertoires médiatiques disponibles pour donner telle ou telle forme à leurs meurtres. La ressemblance s'arrête au niveau plastique, esthétique, des choses. Bien sûr pas esthétique dans le sens de quelque chose de beau mais simplement d'une mise en forme. À partir de là, certaines personnes sont tentées de se dire "*ah, donc il y a un lien !*" Non. Il n'y a pas de lien. Et, dans le cas présent, le film n'a, au fond, rien à voir avec ça ! Il y a une mégalomanie complète chez certains tueurs. Dans le cas d'Aurora c'est évident. C'est aussi le cas pour Breivik en Norvège. L'idée, pour eux, c'est de s'accomplir à travers la représentation médiatique.

Inversement, qu'est-ce qui fait, à nombre égal de morts, que la société va plus s'intéresser à un tueur déguisé qu'à un tueur qui ne sera pas déguisé ?

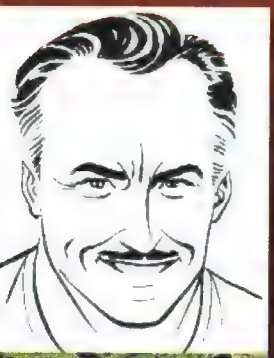
Vous posez la question de fond ! C'est parce qu'on a associé depuis un siècle et demi les médias de masse (dans leurs différentes définitions) à quelque chose de délétère dans ses effets sur la société. C'est venu à partir du XIX[e], époque où s'affirment les médias de masse. Cette complainte des effets graves des médias de masse sur les populations va d'abord naître à propos du roman feuilleton populaire (on accusera alors des auteurs comme Eugène Sue). On a alors dit que ces médias incitaient les ouvriers à se révolter contre les bourgeois. Ça va se reproduire dans les années 20, à propos des femmes au foyer qu'on dit trop influencées par la radio et qui s'émanciperaient trop des hommes. On retrouve ça à propos des films de gangsters et des films d'amour dans les années 30. À chaque fois on a cette idée, ce présupposé d'un effet mimétique. Pourquoi ? Parce que les médias de masse naissent au XIX[e] siècle en même temps que la démocratie de masse. Et, pour beaucoup de gens, c'est ça qui est insupportable. Les médias de masse signifient que les gens font désormais à peu près ce qu'ils veulent avec les imaginaires. Ce qui n'était pas le cas avant. Les imaginaires étaient régulés par la religion, par le corps politique... L'imaginaire que nous avons encore de nos jours (et qui est un imaginaire remontant en fait au XIX[e]) des médias de masses, c'est l'image de quelque chose d'incontrôlé, de pervers, de non-régulé. C'est évidemment totalement faux. Les gens régulent tout à fait normalement leur comportement, sauf quelques fous. Il y a toujours cette équation simple. La "grande culture" est décrite comme quelque chose d'émancipateur. C'est magnifique, c'est individualisant, c'est rationnel. Tandis que les médias de masse, y compris les plus populaires... surtout les plus populaires... sont supposés être la proie de passions incontrôlées, folles, qui pourraient mener à des choses comme ce à quoi nous assistons.

Mais le paradoxe c'est que, si on trouve une certaine presse délirante sur le sujet, cela revient à dire que des médias de masse s'attaquent à d'autres médias de masse...

Mais ils font ça depuis toujours ! Une des règles premières des médias de masse c'est d'aller dans le sens des présupposés idéologiques majeurs. Comme les médias de masse d'information enregistrent le fait que cette idéologie de la détestation de la culture de masse demeure aujourd'hui et reste très puissante sur le fond, ils vont dans son sens. Tout en ne voyant pas le paradoxe dans lequel ils s'enfoncent. Mais en un sens ils s'en moquent !

On nous dit depuis plus d'un siècle que la culture populaire crée des tueurs. Or, on avance dans les générations et on voit bien que le public n'est pas devenu totalement fou...

Les sociétés dans lesquelles nous vivons actuellement en Occident sont les moins violentes (attention, je ne dis pas qu'elles ne sont pas violentes en soi) de l'histoire de l'humanité, si on étudie leur fonctionnement interne, en étudiant le taux d'homicides (hors guerres et des choses de ce genre). Nous vivons en réalité dans les sociétés les plus pacifiques de l'Histoire ! Et aussi dans les sociétés les plus mass-médiatisées ! S'il y avait un rapport, ça tendrait à démontrer l'inverse ! Mais il n'y pas de lien. Des études statistiques ont été faites. S'il y avait vraiment une corrélation entre des meurtres liés à des effets d'imitation de ce qu'on voit à l'écran et dans les médias, il y aurait un rapport statistique, même très faible, qui ferait qu'il y aurait quelques centaines à quelques milliers de cas par an et par pays. Sinon statistiquement ce n'est pas valable ! C'est ce qu'on appelle des intervalles de confiance. Il ne suffit pas qu'il y ait un cas de temps en temps pour rendre possible une corrélation. Ça veut dire qu'il n'y a pas de lien, pas de causalité...



RUSS MANNING, L'ÉLÉGANCE D'UN LORD

LONGTEMPS DANS LES PRÉFACES DES ANTHOLOGIES CONSACRÉES À TARZAN, ON A MENTIONNÉ - ET À JUSTE TITRE - LES GRANDS HAL FOSTER, BURNE HOGARTH OU JOE KUBERT. PARFOIS MÊME, ON AJOUTAIT LES NON MOINS CÉLÈBRES GIL KANE OU JOHN BUSCEMA. LE NOM DE RUSS MANNING (1929-1981), LUI, NE BRILLAIT HÉLAS QUE PAR SON ABSENCE BIEN QUE SON APPORT FUT CONSIDÉRABLE, SON TRAVAIL PROLIFIQUE ET SON IDENTITÉ REMARQUABLE. MAIS DEPUIS QUELQUES ANNÉES, IL FIGURE ENFIN AUPRÈS DES PLUS ÉMINENTS DE SES COLLÈGUES.

Élégance. C'est à l'évidence le mot qui s'impose lorsqu'on observe ses planches ou que tout simplement on invoque dans notre mémoire l'un de ses dessins. Élégance du trait bien sûr. Un trait précis, unique et léché qui dans sa limpidité et sa maîtrise évoque la calligraphie chinoise et son « coup de pinceau unique » tant il est clair qu'il ne tolère aucune retouche et qu'il demande un contrôle absolu de la respiration, du geste et de l'attention. Élégance de la composition, encore, où la ligne de force la plus usitée est la diagonale, et la forme de base la plus employée le triangle, autant dire une dynamique aiguisée au service du raffinement de la ligne. Élégance de la lumière, de plus : Russ manning utilisait régulièrement « l'éclairage en trois points », qu'on retrouve au cinéma et qui se déclinait en une lumière principale de face, un effet latéral qui projetait les ombres et, surtout, un éclairage en contre dans le but de procurer aux silhouettes élancées, souples et musclées, privilégiées par le dessinateur, une aura délicate et soignée. Et que dire des visages ? Ceux de Tarzan, de Jane, de Muviro, de Magnus, de Leeja, de tous ses personnages en général y compris les méchants ? Que dire sinon spontanément qu'ils sont beaux ? Spécifiquement, du reste, ces portraits en trois-quart face et en contre-plongée - lorsque par exemple le personnage est allongé et que le point de vue est à son niveau, qui sont d'une justesse inouïe. Certains dessinateurs, et ce quelle que soit l'excellence des anatomies, la précision des cernés ou la hauteur de leur talent, ne parviennent pas à révéler la pureté rayonnante d'un visage. Russ Manning, indiscutablement, n'appartenait pas à cette catégorie-là. Son secret ? Considérons quelques-uns de ses gros plans et nous découvrirons que même si le contexte dramaturgique impose aux personnages expectative, stupeur ou colère, ils semblent cependant - et presque toujours - sur le point de sourire. Manning n'a pas son pareil pour placer les faciès au seuil de cette expression humaine, la même frontière diffuse qui fait le charme et le mystère de la Joconde. Et de fait, les héros du dessinateur possèdent ce que Théophile Gautier disait de Mona Lisa: « *la contenance sereine d'une femme assurée de rester belle à jamais* » (Guide de l'amateur au Musée du Louvre). Ce graphisme tout en finesse était-il cependant une simple fin en soi ?

LA COMPOSANTE CACHÉE

Le réalisme classique - et nouveau dans la bande dessinée - de Hal Foster renforçait la dimension épique des aventures contées. Les volumes des anatomies sculpturales de Burne Hogarth, eux, minutieusement précisés à la plume, accentuaient la puissance du personnage et la luxuriance des décors végétaux. La nervosité du trait de Joe Kubert, jeté fébrilement sur la page, et revenant ici et là sur les formes brutalement posées, appuyait, elle, la brutalité du mythique héros. On le voit, l'indiscutable talent de ces trois-là intensifiait l'un ou l'autre des éléments fondamentaux du seigneur de la jungle. En revanche, en peignant les scènes farouches et bestiales avec une élégance décalée, Russ Manning exprimait, dans son style même, une particularité essentielle et pour autant invisible de Tarzan : sa condition de lord anglais. Et c'est bien la spécificité inédite de l'art de Manning sur le personnage d'Edgar Rice Burroughs que de parvenir de manière subliminale

DES HEURES PLUS TARD, DERRIÈRE UN TOURNANT BRUSQUE DE LA GORGE, UNE LONGUE VALLÉE PROFONDE...
UNE JUNGLE VERDOYANTE... ET UNE CITÉ ! JE DOIS QUITTER LE SENTIER... IL EST PEUT-ÊTRE GARDÉ !

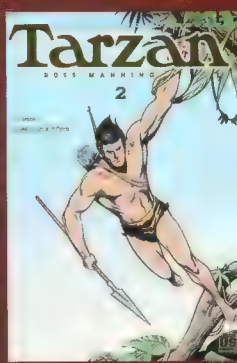
à injecter dans l'environnement rude et bestial de l'homme singe, ainsi que dans sa représentation quasi animale, sa qualité hautement sophistiquée de Lord Greystoke. Le sujet sauvage des histoires et la manière épurée et distinguée de Manning, fonctionnaient comme une sorte d'oxymore qui sous-tendait en permanence une composante occultée mais substantielle de Tarzan. Avec lui, le lecteur avait sous les yeux l'humain primitif et l'homme distingué dans le même temps. En d'autres termes, la facture de l'artiste, croquant l'homme sauvage en quelques traits seulement, exprimait toute la complexité paradoxale du héros de Burroughs. Ce n'est pourtant pas l'unique caractéristique de son apport décisif au personnage.

Changement de fenêtre

Héritiers avérés de la peinture classique, Foster et Hogarth, pour décrire les scènes d'action, adoptaient dans la plupart des cas un cadre pictural, à savoir des prises de vue frontales, horizontales et à distance du sujet. Russ Manning va introduire, dans le même type de scènes, des premiers plans cadrés serrés (gros plans ou plans de détails), très souvent en perspective linéaire, et qui impliquent un cadre cinématographique et non plus pictural - en effet, quand une caméra se déplace, elle dévoile petit à petit des éléments qui étaient hors-cadre. En définitive, les cadrages de Manning, avec ces avant-plans inédits qui plongent le lecteur au cœur de la scène là où auparavant il en était tenu éloigné, impliquent un cadre précédent non-dit (non dessiné, plus précisément), et qui aurait bougé. « *Vue de l'extérieur, la fenêtre délimite un fragment de réel qui s'offre à la représentation, à la manière du cadre pictural. De l'intérieur, elle ouvre sur un espace autre donné à contempler ou à imaginer* », écrit Noelle Marie-Laure dans **La fenêtre : quelques angles d'approche**, sur le site La Page des Lettres. De fait, placés à l'extérieur de l'histoire avec Foster et Hogarth, nous passons avec Manning dans un intérieur intime qui s'ouvre, par sa fenêtre cinématographique, sur un univers dont le champ qui dépasse le cadre nous est peu à peu offert par le dessinateur. Et nous nous trouvons d'autant plus proches du personnage que lorsqu'il s'élance pour l'action, presque toujours sur une diagonale de la vignette, la visée est très souvent une légère contre-plongée et le cadrage plutôt serré, technique donnant une prégnante sensation de caméra à l'épaule ou embarquée ; ou, si l'on veut, s'inscrivant dans un courant photographique du début du XX[e] siècle, la Nouvelle Vision, qui grâce à l'avènement d'appareils plus petits, plus pratiques et plus maniables, imposait des prises de vues nouvelles et étrangères à la peinture classique (et à la photographie naissante du siècle précédent), comme la plongée, la contre-plongée, la visée oblique ou les plans rapprochés. Voilà qui est fait, en tout cas, le Tarzan des comics est passé du pictural au cinématographique cependant qu'au plus près de lui, nous sommes passés de spectateurs à explorateurs. Mais dans quels types de mondes, au juste, sommes-nous dès lors conviés ?

Des univers périlleux

L'univers diégétique d'Edgar Rice Burroughs (le monde où se déroulent ses histoires), est une jungle primitive, dangereuse et menaçante, où l'on croise, pêle-mêle, fauves prédateurs, dinosaures monstrueux et autres tribus archaïques et effrayantes, et que Russ Manning s'emploiera à adapter le plus fidèlement possible. Le simple mortel civilisé y a une durée de vie plus courte que le citadin en panne au bord de nos autoroutes d'été. Seul Tarzan, élevé par des singes, est à même de faire face aux multiples dangers. Allons voir à présent une des rares séries créées par le dessinateur, **Magnus Robot Figther 4000 AD**. Un monde futuriste peuplé de robots, de voies suspendues et de véhicules volants aussi plats que nos smartphones les plus récents. Dès la première histoire, Manning se place sous l'égide de l'incontournable écrivain de science-fiction Isaac Asimov en énonçant la première de ses célèbres lois de la robotique : « *Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger* ». Mais très vite, il explique que suite à un accident nucléaire, des radiations, en altérant les circuits de certains robots, les ont affranchis de cette loi. Ceux-ci n'aspirent alors qu'à dominer les hommes qui, comme dans la jungle de Tarzan, ne sont pas armés pour se rebiffer. Sauf Magnus, élevé par un robot qui a anticipé le péril, et qui va, en véritable Tarzan du futur (c'est l'expression même qu'utilisa le dessinateur pour le qualifier), résister héroïquement. Nous



Ci-dessus : la case métaphysique

Ci-dessous : sur la case 1, une nouvelle démonstration de la beauté des visages.

Au centre : à l'aise dans la jungle, Russ Manning a aussi visité avec brio des univers comme celui de Magnus, l'anti-robot ou même Star Wars.

comprendrons aisément que Tarzan et Magnus sont les deux facettes d'un seul et même personnage, le premier ayant répondu à la question « d'où venons-nous ? » (l'animalité), le second ayant résolu l'énigme du « où allons-nous ? » (l'intelligence artificielle). Le héros archétypal de Russ Manning est donc un déraciné, qualité qui conditionne sa capacité à la résistance. Un déraciné éduqué par les entités précisément qui menacent son humanité intrinsèque, ces deux périls fondamentaux étant la nature toute puissante et, à l'opposé, l'artefact suprême.

Mais ce ne sont pas là les seules embûches qu'il doit combattre.

La case métaphysique

C'est dans Les Voleurs du Temps (une aventure de Tarzan) qu'il faudra chercher la troisième des contraintes les plus épouvantables que l'humain doit subir. Le Seigneur de la jungle devra rendre sa jeunesse à Korak, jeunesse qu'une communauté perdue au cœur de la jungle lui a ravi dans le fleuve du temps. Le héros, manifestement intemporel, qui dira « nous sommes ce que nous voulons être », résistera, lui, aux attaques du temps et sauvera son fils. Mais dans la première planche qui inaugure l'épisode, Jane, narratrice méta-diégétique - elle raconte une histoire dans l'histoire - qui brutalement redevient un simple personnage, rattrapée qu'elle est par un récit dramatique, est confrontée à un vieil homme inconnu et épuisé, amené par deux guerriers africains amis. Et c'est au bas de cette page que Russ Manning va dessiner une vignette qui, pour élémentaire et dépouillée qu'elle paraisse, sera l'une des plus fortes de toute son œuvre. On y voit, en plan rapproché poitrine, une Jane éclatante de jeunesse et lumineuse de beauté, penchée sur le visage en gros plan et en contre-plongée du vieillard éreinté et au seuil de la mort qu'est devenu son fils Korak. Cette case quasi métaphysique est un choc sidérant, qui nous dit, entre les lignes du dessin, que donner la vie, c'est aussi donner la mort car le temps, comme l'écrit Patrick Modiano dans son Dora Bruder, « nous souille et nous détruit ». Des vignettes qui interpellent mais, pareillement, des mises en pages qui attrapent le regard.

Une limpidité efficace

La clarté des planches, leur lisibilité, leur efficacité, sont autant de qualités distinctives que ne renierait pas, dans la bande dessinée franco-belge, un Hermann Huppen réputé lui aussi pour la fluidité de ses compositions. Allons voir l'exemplaire douzième planche de Tarzan l'indomptable. Trois cases verticales et la dernière horizontale. Dans la première, Tarzan se dresse selon une verticale encore, qui traduit toute sa force, alors qu'il réfléchit. Dans la deuxième il s'élance, agrippé à une liane, selon cette fois une diagonale. Celle-ci est parallèle à la lance de la vignette précédente qui, proleptique (annonçant ce qui suit), attirait déjà l'œil sur le mouvement à venir. Mais cette même diagonale se prolonge exactement dans la troisième case par la lance en gros plan, accentuant ainsi la vivacité du mouvement. L'œil suit alors la courbe initiée par la branche et qui se prolonge, dans l'ultime vignette, par une liane aboutissant à gauche, au visage du héros qui observe, du haut de son arbre, une espionne allemande capturée par des déserteurs (le demi-cercle ralentit le regard du lecteur, préparant l'immobilité qui s'installe). L'action est à nouveau interrompue et, dans ce cadre, le temps s'étire durant toute la surveillance du roi des singes, sur toute la largeur de la planche (la lecture se déroulant de gauche à droite, ou bien l'inverse selon la culture occidentale ou orientale, l'horizontale d'une case, c'est aussi du temps). Ce jeu très sobre mais subtil sur les lignes directrices et la forme des vignettes, pour suggérer les mises en mouvement, les accélérations et les arrêts, ainsi que les durées du temps, demeure, encore aujourd'hui, exceptionnellement raffiné. En somme, par le biais d'un cadre cinématographique mobile et au moyen d'une caméra embarquée, maîtrisant temps et espace dans des combinaisons d'images précises et perspicaces, Russ Manning proposait à ses lecteurs l'exploration d'un monde hostile et en perpétuel changement, aux côtés d'une sorte de héros philosophique qui savait d'où il venait (Tarzan) et où il allait (Magnus), luttant pour préserver son humanité contre sauvagerie primitive et artefact ultime. Humanité qui, selon lui, se devait d'observer l'univers avec élégance. Et cette grâce du regard, seule réponse à la violence de ce monde plein de « bruit et de fureur », c'est peut-être bien l'art, tout simplement.

Bernard Oster

COLLECTION BEST COMICS

le meilleur des comics à prix réduit

AVENGERS 1
Ou va le monde ?
Par **Geoff Johns**
et **Kieron Dwyer**

AVENGERS 2
Zone rouge
Par **Geoff Johns**
et **Oliver Coipel**

AVENGERS 3
À la recherche de Miss Hulk
Par **Geoff Johns**
et **Scott Kolins**

CAPTAIN AMERICA 1
Le retour
Par **Mark Waid**
et **Ron Garney**

CAPTAIN AMERICA 2
Pas de lendemains
Par **Dan Jurgens**
et **Andy Kubert**

IRON MAN 1
Programme exécution
Par **Daniel & Charles Knauf**
et **Patrick Zircher**

IRON MAN 2
Nouveau départ
Par **Kurt Busiek**
et **Sean Chen**

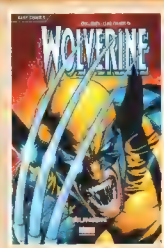
SPIDER-MAN 1
La grande alliance
Par **Brian M. Bendis**
et **Mark Bagley**

SPIDER-MAN 2
La mort d'un Bouffon
Par **Brian M. Bendis**
et **Stuart Immonen**

SPIDER-MAN 3
Spider-Man & ses incroyables amis
Par **Brian M. Bendis**
et **Stuart Immonen**

THOR 1
Ragnarok
Par **Michael A. Oeming**
et **Andrea Di Vito**

THOR 2
Prix du sang
Par **Michael A. Oeming**
et **Skott Kolins**



WOLVERINE 1
Réunion
Par **Erik Larsen**
et **Leinil Francis Yu**

X-MEN 1
Le commencement
Par **Jeff Parker**
et **Roger Cruz**

X-MEN 2
Aux côtés des anges
Par **Chuck Austen**
et **Salvador Larroca**

disponibles en librairie et grandes surfaces

MARVEL

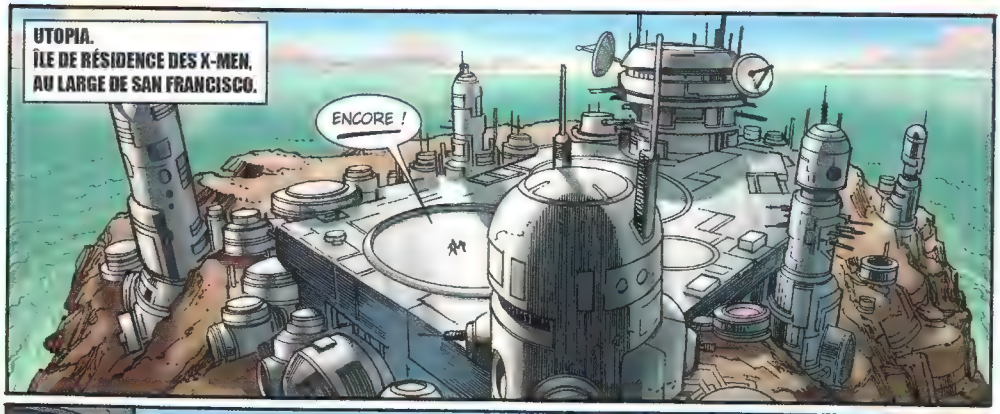
PaniniComics.fr

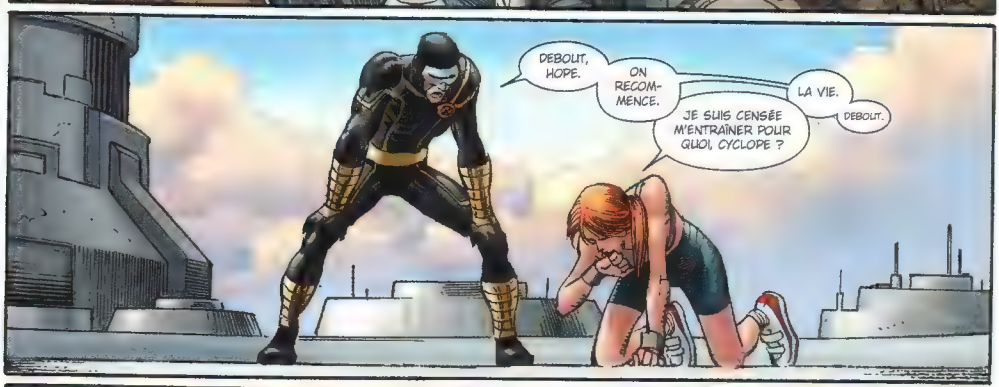
Panini COMICS

AVENGERS VS X-MEN EXTRA #1
Auteurs : Brian Bendis, Jason Aaron, Frank Cho.

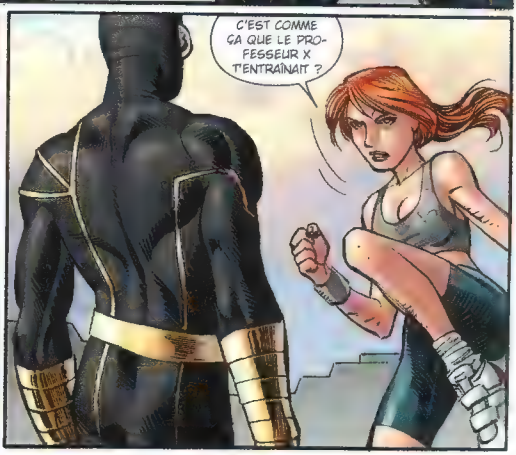
En librairie dès le 2 octobre 2012

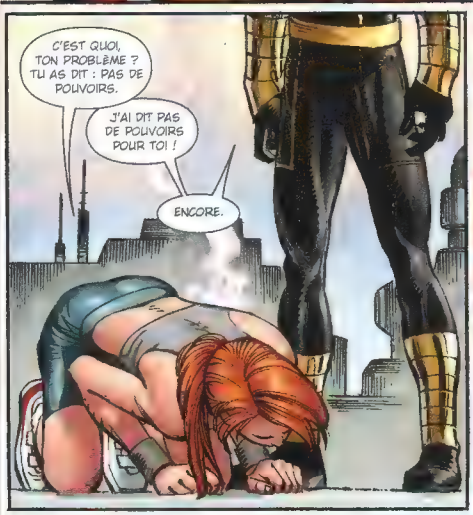
PREVIEW





MEILLEURE QUE CE QUE J'AI DE MIEUX ?
TES POUVOIRS NE TE DÉFINISSENT PAS.
EN CE MOMENT MÊME, IL Y A DES HUMAINS QUI CHERCHENT DES MOYENS DE TE PRIVER DE TES POUVOIRS MUTANTS.
ET ALORS, COMMENT LES COMBATTRAS-TU ?





AVENGERS VS X-MEN #1
Auteurs : Brian Bendis, Jason Aaron, John Romita Jr.

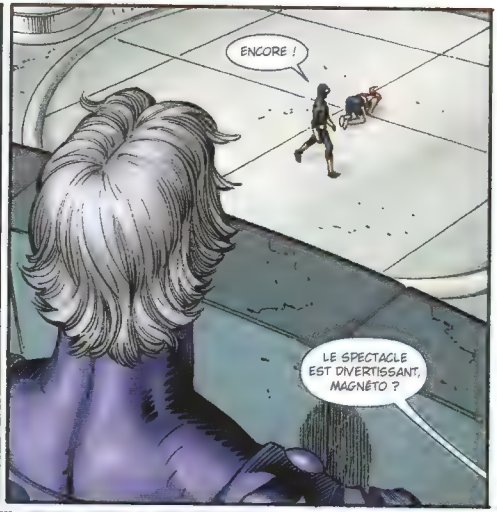
En librairie dès le 2 novembre 2012

PREVIEW

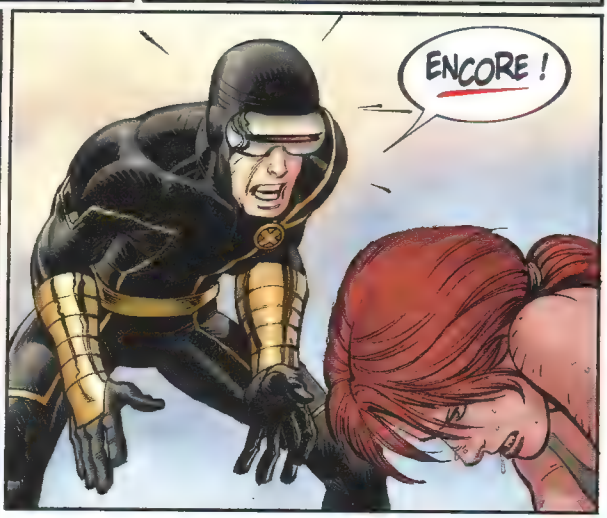
AVENGERS VS X-MEN EXTRA #1
Auteurs : Brian Bendis, Jason Aaron, Frank Cho.

En librairie dès le 2 octobre 2012

PREVIEW



VOTRE MARI EST D'UNE HUMEUR MASSACRANTE, MLLE FROST.
MA FOI, TU LE SAIS MIEUX QUE PERSONNE : IL N'Y A RIEN DE MAL À PRENDRE L'ENTRAÎNEMENT DE QUELQU'UN AU SÉRIEUX.



AVENGERS VS X-MEN #1
Auteurs : Brian Bendis, Jason Aaron, John Romita jr.

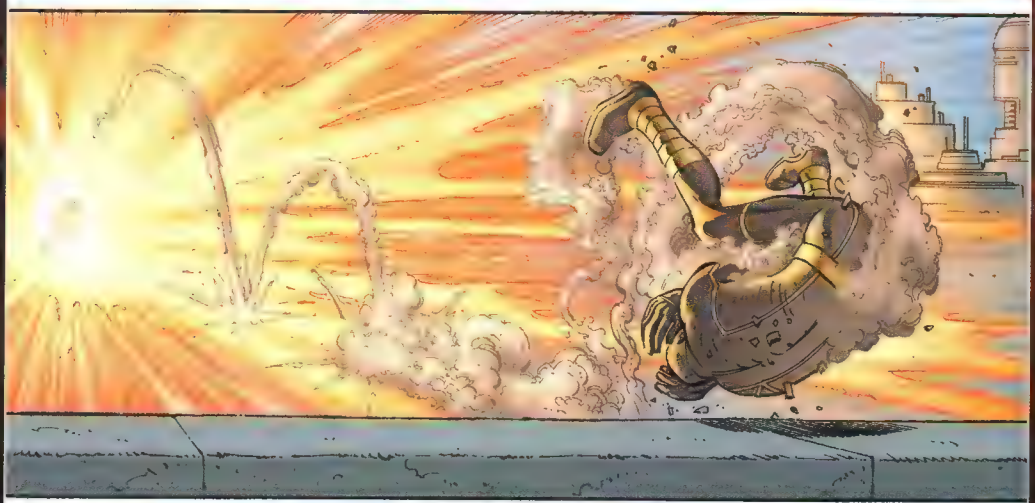
En librairie dès le 2 novembre 2012

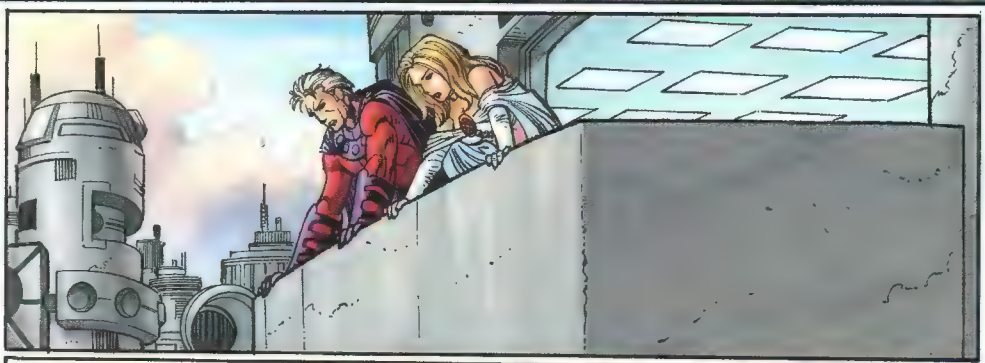
PREVIEW

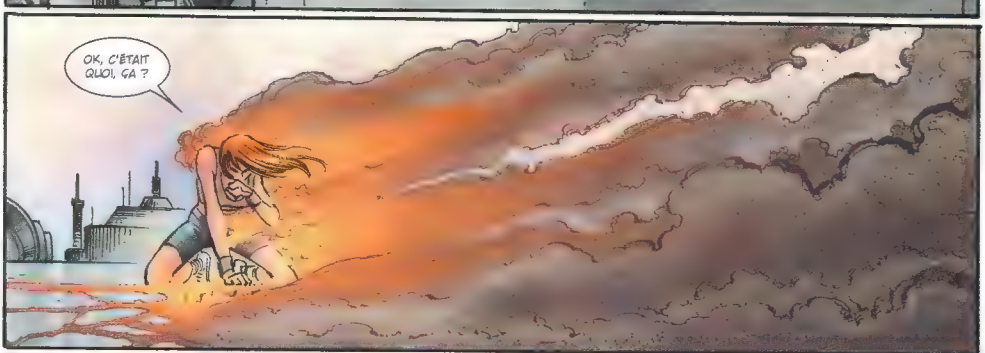
AVENGERS VS X-MEN EXTRA #1
Auteurs : Brian Bendis, Jason Aaron, Frank Cho.

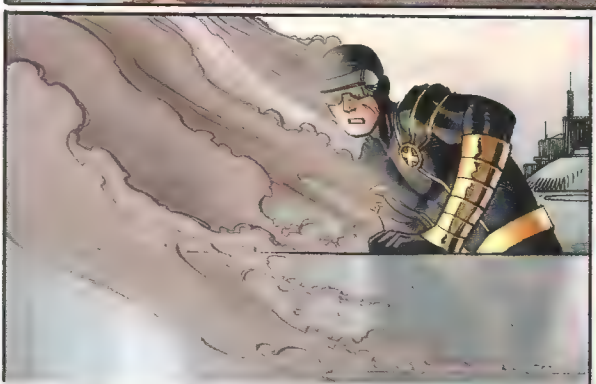
En librairie dès le 2 octobre 2012

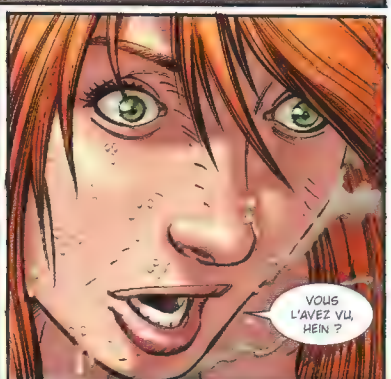
PREVIEW

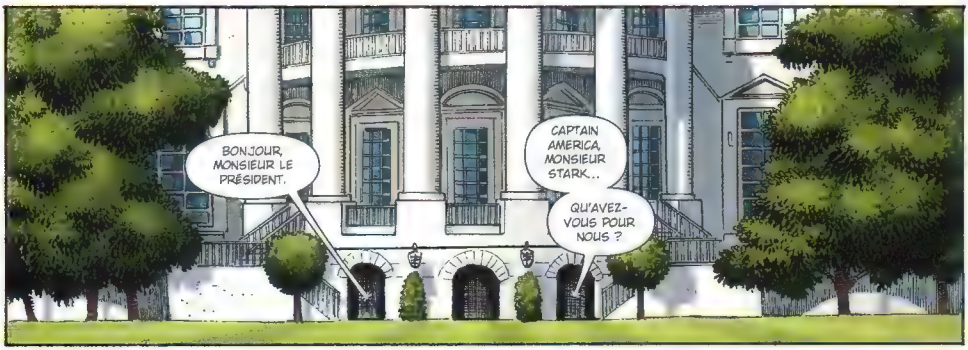












DEPUIS L'INVASION SKRULL, VOUS AVEZ DEMANDÉ À ÊTRE TENU AU COURANT DE TOUT PROBLÈME INTERSTELLAIRE QUE NOUS POURRIONS RENCONTRER.
HIER SOIR, NOUS AVONS INTERCEPTÉ L'ARRIVÉE D'UN MEMBRE DU NOVA CORPS INTERGALACTIQUE.
IL NOUS A TRANSMIS UN AVERTISSEMENT VAGUE MAIS NÉANMOINS INQUIÉTANT AVANT DE SOMBRER DANS LE COMA.
ALPHA

LES MARQUES DE BRÛLURE ET D'USURE SUR SON COSTUME NOUS CONDUISENT À PENSER QU'IL A SURVÉCU À UN CONFLIT AVEC UNE IMMENSE SOURCE D'ÉNERGIE.

THOR ET TONY SONT TOUS DEUX PARTIS EN RECONNAISSANCE INTERSTELLAIRE, PERSONNELLEMENT ET VIA SATELLITE...
CE QUE NOUS AVONS TROUVÉ EST TRÈS PERTURBANT.

AVENGERS VS X-MEN #1
Auteurs : Brian Bendis, Jason Aaron, John Romita Jr.

En librairie dès le 2 novembre 2012

PREVIEW

DARKSIDERS II

LA MORT VOUS SALUE BIEN

DEUX ANS APRÈS LA SORTIE DU PREMIER VOLET, THQ PROPOSE AUX JOUEURS DE RETOURNER DANS LE MONDE DE DARKSIDERS. LE SUCCÈS DE DARKSIDERS N'A PAS EMPÊCHÉ LES DÉVELOPPEURS D'ÉCOUTER LES CRITIQUES ET DE REVOIR LEUR COPIE. NOUVEAU HÉROS, DEATH (MORT EN VF), NOUVELLE QUÊTE MAIS TOUJOURS L'EXTRAORDINAIRE DESSINATEUR JOE MADUREIRA (AVENGING SPIDER-MAN) AUX DESIGNS.

Malgré son nom, Darksiders II n'est pas une suite directe à Darksiders. Cette nouvelle aventure se passe en parallèle du premier jeu. Mort cherche à innocenter son frère, Guerre. Ce dernier est accusé d'avoir condamné l'humanité. Une quête longue qui sera semée d'ennemis plus délirants les uns que les autres !

FRÈRE ENNEMIS

On a souvent comparé le premier volet à **God of War**. Guerre était un personnage imposant, costaud, qui se battait violemment. Les déplacements devenaient pénibles après quelques heures de jeu. Guerre étant très lent, THQ a donc fait évoluer le gameplay. Mort est plus athlétique que son frère. Ne vous y méprenez pas, les combats sont toujours aussi spectaculaires, mais plus fluides. Il faut plutôt jouer l'esquive et contre-attaquer. Niveau déplacement, le héros est rapide : il grimpe partout, court sur les murs comme dans **Prince of Persia**. Pour les grandes distances, Mort peut compter sur son destrier, Despair, qu'on appelle et fait disparaître à volonté.

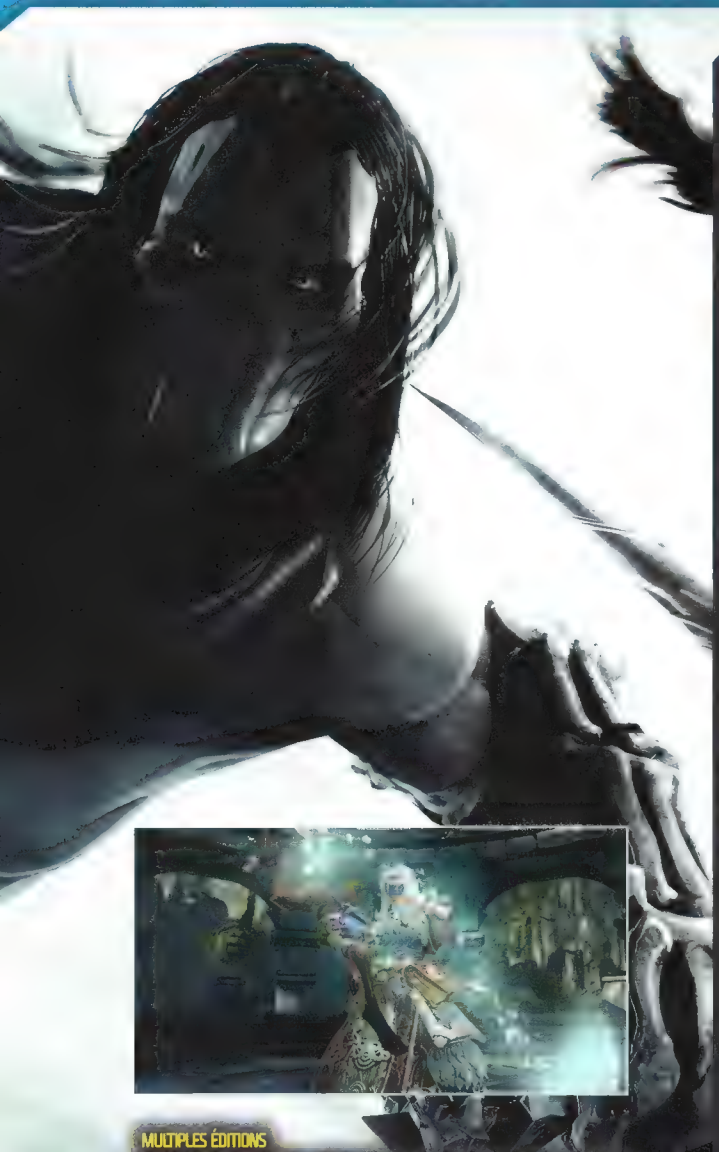
Ces "corrections" permettent de plonger plus rapidement dans cet univers si vaste, créé par Joe Madureira.

ENFER OU PARADIS ?

L'action ne se passe plus sur Terre. Le héros parcourt divers mondes distincts les uns des autres. La recherche de l'Arbre de Vie (seul élément permettant d'innocenter Guerre) déclenche des réactions en chaîne qui amènent Mort à rencontrer d'autres personnages, par exemple les Makers dont la Forge sert de point de chute. Graphiquement, Joe Madureira laisse libre court à son imagination. Des mondes de feu, de glace, de forêt... Ça permet de ne pas s'ennuyer durant ces nombreuses heures de jeu. Les designs des personnages font penser aux protagonistes du comic-book **Battle Chasers**, création de Madureira. Le héros ressemble à Darkness, dopé aux stéroïdes.

C'EST MORTEL

Mais cette ressemblance n'est visible qu'au début. Très rapidement, il est possible de "customiser" Mort en récupérant plusieurs objets (armes, armures, potions...) pour améliorer sa résistance. L'aspect RPG est approfondi sans compliquer le gameplay. Les quêtes annexes permettent d'obtenir des points d'expérience plus rapidement. Mais on peut aussi foncer dans l'histoire principale.



MULTIPLES ÉDITIONS

C'est habituel aujourd'hui de sortir des éditions collector d'un jeu (surtout quand celui-ci est destiné aux hardcore gamers et aux geeks). Certains osent apposer la mention "collector" pour un simple poster bonus. Ce n'est pas le cas de THQ. Une édition Premium sera disponible uniquement en France, Belgique et Luxembourg. Ce coffret proposera, outre le jeu, des contenus exclusifs (disponibles via le téléchargement), la bande-originale du jeu, un artbook mettant en images toutes les illustrations de Joe Madureira et pour finir, un masque de Mort grandeur nature. Cette pièce est en résine et se révèle d'excellente qualité.

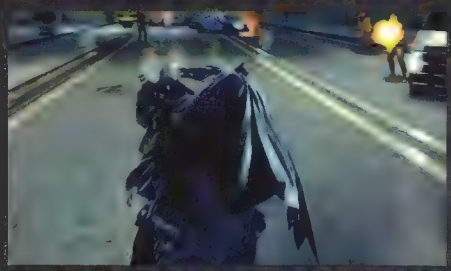
Les développeurs ont misé sur la qualité, que ce soit pour le jeu lui-même et pour son "emballage". Quand on sait qu'il reste deux Frères (les autres Cavaliers de l'Apocalypse) à nous présenter, on espère que **Darksiders** connaîtra vite une suite...

Pierre Bisson

© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

THE DARK KNIGHT RISES
THE MOBILE GAME

THE DARK KNIGHT RISES - DISPONIBLE SUR L'IPHONE, IPAD ET ANDROID.



Batman a connu diverses adpatations consoles au fil des années. De la Nes à la PS3, le Chevalier Noir a combattu les criminels de Gotham dans des jeux plus ou moins réussis. La référence reste néanmoins le récent **Batman : Arkham City** (sorti l'année dernière). Ce dernier s'est d'ailleurs décliné sur smartphones et tablettes (**Batman : Arkham City Lockdown** était un complément au jeu sur consoles). L'arrivée en salle du dernier volet de la saga de Christopher Nolan, **The Dark Knight Rises**, a permis aux développeurs de Gameloft de s'essayer à Batman... pour le plus grand plaisir des joueurs !

L'histoire de **The Dark Knight Rises** (**TDKR**) reprend les principaux éléments du long-métrage éponyme (l'attaque de Bane, le cambriolage de Catwoman, Bruce Wayne en prison...) Bien sûr, le jeu prend quelques libertés pour faciliter les phases de jeu. Mais certains détails, comme les voix des personnages (en anglais sous-titré) sont très proches de celles des acteurs. L'ambiance est là, OK, mais et le gameplay dans tout ça ?

Nous l'avons déjà dit, **Batman : Arkham City** est la référence en matière de jeu de super-héros. Son gameplay intuitif et facile à prendre en main a été depuis repris dans d'autres jeux tels qu'**Amazing Spider-Man**. Gameloft s'inspire également des commandes d'**Arkham City**. Le jeu se base avant tout sur l'infiltration. Le joueur utilisera tous les gadgets disponibles (grappin, batarang, fumigènes...) pour discrètement se frayer un chemin. Les combats se jouent avec attaques et contre-attaques. L'utilisation des pads numériques est au départ un peu déconcertante pour les habitués des consoles, mais on s'y habitue très vite. Petit plus par rapport à son "grand frère" **Arkham City**, **TDKR** propose des phases de gameplay avec les célèbres véhicules du héros (le Batpod et le Bat).

Niveau graphisme, le jeu est à la hauteur des autres jeux mobiles. La ville de Gotham est grande et très bien modélisée. L'ensemble est fluide et subit très peu de ralentissement.

Enfin, la durée de vie est longue pour un jeu mobile. Six missions découpées en plusieurs missions, et ce sans compter les missions secondaires. Et seulement pour moins de 6 € ! De quoi prolonger l'expérience **Dark Knight**...

Pierre.Bisson

LA VIE DES AUTRES

IL AURA FALLU DIX ANS À DAREN WHITE ET EDDIE CAMPBELL POUR PRODUIRE ET CONCLURE LE DRAMATURGE, ALBUM SI ANCRÉ DANS LE RÉEL ET LE QUOTIDIEN QU'IL EN DEVIENT ÉTRANGE. LE HÉROS CENTRAL Y TRAÎNE SA SOLITUDE TOUT EN OBSERVANT ET IDÉALISANT LES AUTRES À SOUHAIT. D'OÙ UN CONTRASTE DOUX-AMER...

Imaginez un vieux garçon désespérément seul (bien qu'entouré), lancé dans une routine "métro, boulot, dodo", qui ne cesserait de mettre en scène tous ceux qu'il rencontre. Qui se lancerait presque dans l'écriture d'un roman si la fille du bus avait la poitrine un peu plus forte. Imaginez un vieux garçon qui marche à la frustration. Ce serait devenu son moteur. Il serait incapable de voir les autres à travers un autre prisme. **Le Dramaturge** (paru en France chez Çà et là) est une plongée dans le quotidien de ce personnage. Une observation qui n'épargne rien, de la moindre tranche de vie (l'installation d'un nouvel ordinateur) aux tragédies personnelles (la mort d'un proche) en passant par un flash-back qui nous explique comment le personnage a découvert la masturbation endolorie. L'histoire est pensée pour parfois nous faire rire mais aussi, l'instant d'après, pour nous mettre mal à l'aise. Le protagoniste principal est parfois touchant, émouvant... mais, dans bien des cas, assez sordide. On voit tout, y compris les moments où le dramaturge en question, complexé, s'observe dans un slip usagé, en tentant de nier les bourrelets. Toujours facile de se moquer de l'autre ou d'être dégoûté. Le dramaturge lui-même n'est pas à l'abri de ce défaut alors qu'il juge à la volée les gens qu'il croise dans son quotidien. Toujours facile de regarder l'autre en se disant qu'il n'a rien de commun avec nous et qu'on est bien mieux comme on est. Toujours facile de construire les barreaux de sa propre conscience...

Avec son format tout en longueur, **Le Dramaturge** (**The Playwright** en VO) ressemble à un roman graphique qui emprunterait le format des comic-strips. Enfin, roman graphique, comme souvent, l'expression est abusive puisque les deux auteurs, Daren White et Eddie Campbell (**From Hell**, **Alec**...), ont traîné ce projet pendant une décennie. White, auteur anglais qui vit en Australie, a d'abord publié les premiers segments, les premières tranches du **Dramaturge** dans **DeeVee**, une anthologie de BD qu'il supervisait. Puis lui et son compère ont continué de produire des pages en marge de leurs autres projets (y compris **Batman: Order of the Beasts**, également écrit par White et dessiné par Campbell). La chose a pris une vie propre, peut-être un peu comme le personnage au centre de l'histoire. Il a fallu mûrir. Avancer. Finalement, à l'image, sans doute, des deux auteurs, on en finit par lire les différents chapitres comme si on revenait prendre des nouvelles du personnage à différentes étapes de sa vie. Le style d'Eddie Campbell se fait envoûtant et cohérent (ce qui est d'autant plus notable avec des planches produites à plusieurs d'années d'écart). Pour l'occasion l'artiste a mélangé les techniques. Les couleurs ont d'abord été appliquées à l'aquarelle avant d'être rehaussées sur ordinateur. Ce qui donne à l'ensemble un effet assez proche de certains dessins de Bill Plympton.

Le Dramaturge ne sera sans doute pas du goût de tout le monde. On n'a pas forcément envie de suivre quelqu'un pour assister à son touché rectal ! En un sens le récit est cru. Il est exagéré par endroit mais sans fioriture. On n'aimerait sans doute pas vivre la vie du héros mais White et Campbell arrivent à lui donner une dimension de parabole. Libre à chacun de décider, ensuite, si le héros échappe à ses barreaux ou s'il s'est simplement trouvé une autre prison. En tout cas voici un album acidulé, coloré, à la fois sensible, triste et, en un sens, optimiste...

Zemo

Le Dramaturge, par Daren White et Eddie Campbell, chez Çà et Là (déjà disponible).

UN KÀ SPECIAL CHEZ MARVEL

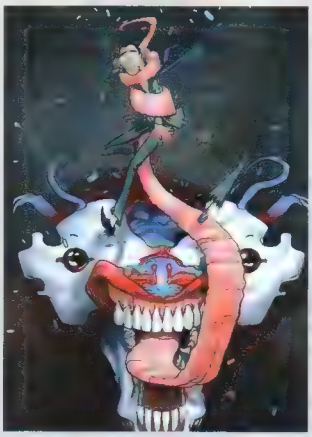
KÀ BY CIRQUE DU SOLEIL - BRYAN J.L. GLASS (SCÉNARIO) & WELLINGTON ALVES (DESSIN) - DISTRIBUÉ AUX USA.

Si vous avez bien regardé les crédits du film **Amazing Spider-Man**, vous aurez aperçu le nom du célèbre Cirque du Soleil. La troupe de spectacle mondialement connue est en effet remerciée pour avoir "manufacturé" le costume du héros. Ce n'est pas la première fois que l'univers de Marvel et celui de ce cirque se croisent. Bien des spectateurs avaient vu dans le spectacle Zarkana (où le héros affronte une Femme-araignée) un pied de nez à la première version de **Turn Off The Dark**, la comédie musicale basée sur Spider-Man. Mais cette fois Marvel et le Cirque du Soleil ont décidé d'un partenariat qui débouche sur un comic-book original. Certains bien-pensants se seront écriés un peu vite que Marvel, à cours d'inspiration, venait puiser dans l'imaginaire du Cirque du Soleil. Une jolie théorie mythomane qui repose sur du vent : la BD est produite par Marvel Custom Edition, la branche de l'éditeur qui gère les partenariats (tout comme Marvel a pu, par le passé, produire des comics pour des clubs sportifs ou des sociétés)... **Ka By The Cirque du Soleil #1**, écrit par Bryan Glass et dessiné par Wellington Alves, adapte en une douzaine de pages le spectacle que la troupe vient de présenter à Las Vegas. Les complétistes de Marvel en seront quittes pour chercher ce collector pour le moins exotique !

PUISQUE LES COMICS NUMÉRIQUES SONT DÉSORMAIS UNE RÉALITÉ INCONTOURNABLE, COMIC BOX VOUS PROPOSE SA SÉLECTION BIMESTRIELLE DES WEBCOMICS QUE VOUS FAUT ABSOLUMENT DÉCOUVRIR... OU PAS !

http://www.powernapcomic.com/

POWER NAP



Alors que nombreux sont ceux qui à l'heure actuelle profitent d'un repos annuel bien mérité, dans un monde alternatif, une drogue appelée Z-Sups a rendu le besoin de dormir obsolète. De quoi rendre la population active beaucoup plus productive, et ce, 24 heures durant s'il le faut. Une manne bénie dans un monde où la production en masse est beaucoup plus importante que votre propre santé. Malheureusement Drew est allergique aux Z-Sups. Ce qui rend sa vie professionnelle quasiment ingérable, et sa condition, autrefois commune à chaque être humain, à être vue comme une anomalie. Non seulement son manque de sommeil sans cesse croissant le laisse en proie à des hallucinations récurrentes et plus intrusives les unes que les autres, le faisant même penser qu'elles sont bien réelles, mais de plus il est incapable de nouer des relations amicales ou même romantiques puisqu'il est vu comme un handicapé par la plupart de ses connaissances. Traité avec beaucoup d'humour et de fantaisie, **Power Nap** comme tout bon comic de science-fiction recontextualise certains aspects de notre société pour mettre l'accent sur leurs problèmes et dérives. Brillant ! Le seul aspect négatif de ce webcomic reste cependant sa publication très irrégulière, due essentiellement au fait que son auteur est aussi tenue à d'autres engagements professionnels. Il serait sans doute malvenu d'offrir de la Z-Sup à Maritza Campos pour pouvoir la lire plus souvent, n'est-ce pas ?

- http://www.powernapcomic.com/
- Auteur : Maritza Campos
- Publication : irrégulière
- Genre(s) : dystopien

http://www.thesecretknots.com/

THE SECRET KNOTS

C'est l'été, l'heure est au farniente et aux doigts de pieds en éventail sur la plage. Pourquoi pas avec un webcomic à lire, et d'autant plus s'il invite avec beaucoup de poésie, à l'introspection ? C'est sous la forme de courtes histoires indépendantes que s'installe l'atmosphère très singulière de The Secret Knots. Entre réalité et magie, chaque intrigue se développe autour d'un concept unique, parfois très proche de notre quotidien, comme l'histoire de cette femme qui décide de réécrire **Harry Potter** mais ne peut, de fait, rencontrer le succès espéré, mais aussi très souvent aux frontières d'un onirisme sauvage, comme par exemple l'histoire de ce groupe d'amis s'inventant tous ensemble un ami imaginaire qui subrepticement commence à s'immiscer dans leur réalité. Et pourtant chaque petite histoire fera résonner un écho en chacun de nous, tant Juan Santapau s'ingénie à tirer d'éléments du quotidien ce qui fait la magie, ou même l'horreur et la solitude, de notre monde et nous lie les uns aux autres par effet d'empathie. Une petite merveille de poésie et de justesse, enjolivée par des illustrations toutes aussi singulières, aux tons pastels et donc, invitant d'autant plus à la rêverie et à la poésie. Qui aurait crû que les webcomics pouvaient eux aussi être empreints de poésie ? À ne surtout pas manquer !

- http://www.thesecretknots.com/
- Auteur : Juan Santapau
- Publication : irrégulière
- Genre(s) : poésie et tranche de vie

HORS CADRE

VOUS NE SAVEZ PAS TROP QUOI LIRE DERNIÈREMENT ET NOTRE SÉLECTION BIMENSUELLE DE WEBCOMICS NE VOUS SUFFIT PLUS ? TESTEZ JUST THE FIRST FRAME HTTP://JUSTTHEFIRSTFRAME.COM/ ! TOUS LES JOURS, LE CRÉATEUR DE CE SITE SÉLECTIONNE LA PREMIÈRE PLANCHE, D'OÙ LE NOM, DES MEILLEURS WEBCOMICS EN LIGNE QU'IL PEUT TROUVER, AFIN QUE LE LECTEUR PUISSE EN UN SEUL COUP D'ŒIL SÉLECTIONNER UNE ILLUSTRATION QUI L'ATTIRE, CLIQUER, EN DÉCOUVRIR UN PEU PLUS POUR ENSUITE, PEUT-ÊTRE, SE DÉCIDER À VISITER LE SITE ORIGINEL DU WEBCOMIC ET EN LIRE LES ARCHIVES. UNE IDÉE SYMPA À LAQUELLE IL FALLAIT PENSER !

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS > VOUS AIMEZ COMIC BOX ? VOUS PRÉFÉREZ TEL OU TEL ASPECT OU VOUDRIEZ VOIR TRAITER UN SUJET PARTICULIER ? VOUS DÉTESTEZ UN HÉROS OU ADOREZ UN AUTEUR ? N'AYANT TOUJOURS PAS RECRUTÉ DE TÉLÉPATHES (MALGRÉ NOS DEMANDES RÉPÉTÉES), L'ÉQUIPE DES COMIC BOXEURS N'A QU'UN MOYEN DE LE SAVOIR : VOTRE COURRIER. ÉCRIVEZ-NOUS ET PARTICIPEZ AINSI À LA VIE DE LA REVUE TOUT EN NOUS PERMETTANT DE NOUS FAIRE UNE IDÉE DE QUI NOUS LIT. ALORS À VOS PLUMES ET À VOS CLAVIERS !

COMIC BOX C/O FULL FX, 38, RUE DE MALTE 75011 PARIS
E-MAIL : ZEMO@COMICBOX.COM
SUR TWITTER : TWITTER.COM/COMICBOX
SUR FACEBOOK : WWW.FACEBOOK.COM/COMIC-BOX
SUR INTERNET : WWW.COMICBOX.COM

VIVE FAERBER !

Beaucoup, beaucoup apprécié **CB #77**. D'autant qu'il m'a permis de voir deux auteurs intéressants sous un jour nouveau. Je pensais que Neal Adams avait dit tout ce qu'il avait à dire et sa longue interview (merci de ne pas l'avoir coupée et de lui avoir donné cette longueur !) était riche de petites pépites comme les coulisses de la création de John Stewart. Quand on est lecteur de **Green Lantern Saga** on ne peut qu'apprécier ces détails qui nous font comprendre la raison d'être d'un héros. L'autre nom qui m'a surprise c'est Jay Faerber. Ça ne veut pas dire que les autres interviews étaient moindres mais j'avais totalement perdu de vue cet auteur et j'ai été très contente de réaliser qu'il était plus actif qu'on le pense. Son **Near Death** a l'air assez prometteur. C'était une bonne manière de marquer le 20ème anniversaire d'Image. L'article sur les chiffres aidait vraiment à comprendre la réalité du marché américain et Spawn était une tête d'affiche bien choisie puisque classique. Mais Faerber c'est un peu l'autre visage d'Image, celui qu'on mentionne moins que les **Spawn** ou **Walking Dead**. C'était vraiment bien d'y avoir pensé. Sinon « big up » pour des articles comme Power Man ou Catwoman. Il n'y a que **Comic Box** pour faire le rapprochement (bien trouvé) entre Monte-Cristo et Luke Cage mais une fois que vous l'expliquez, ça se voit comme le nez au milieu de la figure (et ça faisait bien le lien avec le dossier sur les Français). Petite question cependant : pourquoi ne rien avoir fait sur le Lézard et Bane à l'approche des films de Spider-Man et Batman ?

Sophie Olivarès

Bane et le Lézard sont deux menaces qui se définissent surtout par rapport à leur brutalité mais peu par rapport à des rebondissements ou des évolutions. Le Lézard s'est contenté pendant des années de revenir attaquer Spidey et le grand coup de théâtre concerne surtout le sort qu'il a réservé à son fils. Sa vie fictive n'aurait pas justifié qu'on lui consacre un long article. Pour Bane c'est un peu la même chose. Sauf que nous avions déjà Catwoman au menu, dont l'histoire est plus riche. De plus Urban commence la traduction de Knightfall en VF, qui va s'étendre sur plusieurs tomes. Détailler le parcours de Bane dans ces épisodes aurait été « spoiler » certains éléments. Et faire un article en faisant l'impasse sur Knightfall aurait été, à l'inverse, un manque. Donc le Lézard ou Bane, peut-être un jour mais là les conditions n'étaient pas opportunes, même s'ils étaient au cinéma. Mais avec ses neuf vies, Catwoman était une bonne alternative, non ?

Un dessin de Batman par Maxime Garbarini

FRANÇAIS, ÇA SUFFIT !

J'ai bien lu **Comic Box #77** (je le lis d'ailleurs depuis le début) et sa mise en garde, dans l'édito, contre certaines dérives liées aux comics à la Française. Mais j'irais bien plus loin que vous en la matière : les Français qui jouent à faire des comics, comme ça commence à devenir la mode, j'en ai personnellement bien marre et en particulier dans les pages d'une revue en théorie destinée aux vrais comics. Là, le nouveau numéro m'a consterné. Entre l'édito, huit pages d'interviews consacrées à des gens qui n'ont rien à voir avec les comics mais qui font de la franco-belge (j'ai donc sauté ces pages qui ne m'intéressaient pas) et enfin un article sur une BD Française publiée sous forme de site internet, on en est à une dizaine de pages sur des Français. Soit 10 % du mag' que je n'ai pas lu puisque ce n'était pas le sujet. Si j'ajoute que dans les numéros récents on a déjà eu droit à Moebius (qui en tout et pour tout a fait un album du Surfer et trois ou quatre couvertures Marvel il y a 25 ans), Jean Mitton (qu'on traite de génie alors qu'il a quand même bien pompé le Pourpoint Jaune des Vengeurs) ou la saga de la famille Manchette, on a à chaque fois droit au Français du mois, quand ils ne sont pas plusieurs comme dans le **#77**. Qu'ils aillent donc prendre de la place dans des revues qui abritent la Franco-belge et qu'on ne vienne pas pervertir un endroit qui devrait être consacré aux seuls comics. Et je veux dire les vrais comics. Des choses avec des Spider-Man, des X-Men ou des Batman. Gardez-nous de la place pour des Miller, des Byrne ou des Adams... Parce qu'à cette allure-là on va bientôt nous parler de Franquin ou d'Astérix. Je me doute que tout ça est motivé par des raisons commerciales pour attirer le grand public mais bon, reprenez-vous et arrêtez avec les Français. Y compris dans le guide des sorties où ça prend la place, là aussi, de vrais comic-books.

Philippe

Cher Philippe. La sortie est un brin extrême. Oui, il y a eu un ou des Français dans les tous derniers numéros mais parfois c'était à notre corps défendant : nous n'avions pas prévu de parler de Moebius au printemps mais suite à sa disparition un hommage s'imposait, l'article expliquait d'ailleurs dans quelle mesure c'était justifié. Ensuite, de la même manière que certains admirateurs de la BD franco-belge partent du principe que les comics n'ont rien à apporter, il ne faudrait pas tomber dans une situation réciproque. Par exemple Phil Briones ne serait intéressant et doué que lorsqu'il dessine les X-Men ? Pas quand il illustre un « album de chez nous » ? Et que faire d'Olivier Coipel ? Lui fermer la porte parce qu'il est né de ce côté de l'Atlantique ? Il est dommage que vous n'ayez pas donné une chance aux interviews de J.P. Dionnet, Serge Lehman ou J.L. Istin. Peut-être que ces entrevues vous auraient quand même déplu, peut-être pas. Mais il nous semble, à nous, que l'évocation de Dionnet du Marvel des années 60, de sa rencontre avec Stan Lee et beaucoup d'autres choses de ce genre ont leur place dans Comic Box. Les points de vues d'un Tristan Manchette ou d'un Jean-Yves Mitton (avec qui nous vous trouvons bien dur, parce que Pym lui aussi

doit beaucoup à des héros antérieurs comme Atom) apportent aussi un certain regard sur le passé de l'édition VF, autrement dit sur ce qui a modelé l'édition du super-héros en France. Maintenant, non, il ne s'agit absolument pas de faire dans le « régional de l'étape » à chaque fois. La dernière fois nous avons forcé le trait en toute connaissance de cause (et nous avons un autre auteur Français en vue pour un futur numéro) mais ça ne se joue pas selon la nationalité ou sur des « raisons commerciales ». Vous abordez Miller ? À notre avis (et nous ne sommes pas les seuls) on ne peut pas totalement comprendre le dessin de Miller si on ne s'intéresse pas un peu aussi à celui de Moebius ou de Goseki Kojima. Parler de ce qui inspire les comics et de ce qu'ils inspirent, ce n'est pas les trahir... Dans l'ensemble le principe semble cependant avoir été bien perçu pas les lecteurs (voir la lettre suivante).

RENCONTRE AVEC MAX

J'étais au Comic Con de Paris et j'ai rencontré Maxime Garbarini. J'ai lu votre article à son sujet (**Comic Box #77** juillet/août 2012), j'ai vu son travail et j'ai voulu le rencontrer pour qu'il me fasse une dédicace. Il m'a fait un magnifique Batman (que je vous ai mis en pièce jointe). C'est quelqu'un qui mérite d'être connu et reconnu. Encore merci à lui et à merci à **Comic Box** de nous faire connaître des auteurs comme Maxime.

Nicolas Thielen

Cher Nicolas. C'est l'idée. Essayer de composer un numéro varié avec des valeurs sûres mais aussi des gens qui se lancent. Tout n'est pas forcément toujours du goût de tout le monde (si l'être humain aimait tout, tout le temps, ça se saurait), à l'image de la réaction de Philippe, mais on tente, là aussi, d'élargir le champ. Maxime (à qui nous avons demandé l'autorisation de reproduire le dessin) était lui aussi très heureux de la rencontre !

COMME DANS LES TABLEAUX DE CHIRICO

Bonjour à toute l'équipe de **Comic Box**. Avant tout je tiens à vous féliciter pour la qualité du magazine que vous proposez régulièrement. J'affectionne tout particulièrement la rubrique sur le héros oublié ainsi que celle qui vise à décrypter le style de tel ou tel auteur. À ce propos dans le numéro **#77** il était question d'un article sur Chris Ware. Sur l'une des illustrations où une place est représentée suivant un point de vue en plongée, on peut lire la légende suivante « motif hopperien ». Pour ma part j'y vois aussi de multiples références à Giorgio de Chirico. En effet, on retrouve par exemple le motif de l'arcade (bord avant droit de l'image). À l'arrière-plan, on aperçoit aussi la partie supérieure d'une tour surmontée d'un fanion, tour qui rappelle celle peinte par de Chirico dans « La Grande Tour » ou « Nostalgie de l'infini ». Dernier exemple, le rapport d'échelles important entre les dimensions des bâtiments et la taille des badauds. S'agit-il d'un hasard ou de Chirico a t-il eu une réelle influence sur Ware ?

Amicalement, ***Sylvain L.***

Alors, selon Bernard Dato, l'auteur de l'article sur Ware : « *Formellement, on peut y voir du de Chirico. Principalement dans le rapport d'échelles important entre les dimensions des bâtiments et la taille des personnages et il est certain que Ware a beaucoup regardé ce peintre. Mais si j'ai seulement cité Hopper c'est qu'il est, comme Ware, un peintre de l'Amérique moderne - de Chirico est un peintre de la modernité mais pas de l'Amérique (c'est pour la même raison que je cite, à la fin, en plus de Hopper, Chaplin et Joyce) et que donc, il y a coïncidence des motifs graphiques et de la sémantique des œuvres. La remarque est toutefois tout à fait pertinente.* »

Zémo + Izod

ABONNEZ-VOUS À
COMIC BOX
1 AN
30€
AU LIEU DE 41,40 € SOIT PRÈS DE 30% D'ÉCONOMIE
2 ANS D'ABONNEMENT
50€
AU LIEU DE 82,80 € SOIT PRÈS DE 40% D'ÉCONOMIE
LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PANINI France – SERVICE ABONNEMENT
[illegible] 33 GRAVIGNY Cedex – E-mail : paninifrance@[illegible]
ou abonnez-vous par téléphone au : 02 32 29 [illegible]

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS, soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE JUSQU'AU 31/11/12.
DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER.

CB78

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TÉL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|
Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature. |_|_|_|

Date et signature obligatoires

Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici : ☐

THE AVENGERS
CLÉS USB 8Go

SORTIE : DISPONIBLE

Le succès d'**Avengers** au cinéma a créé une vague de produits dérivés délirants. Ces clés USB sont à la fois design et pratiques. 4 modèles disponibles représentant Hulk, Iron Man, Thor et Captain America. Chaque clé se rétracte pour éviter que le contacteur ne s'abîme... Et en plus, posé sur un bureau, l'objet est encore plus cool ! Disponible pour 39 $ pièce, à vous de choisir quel héros aura votre préférence pour garder vos données les plus précieuses. Notre préférence : Iron Man avec ses yeux s'illuminant quand il est en fonction.

BATMAN BEYOND
BLACK AND WHITE STATUE

ÉDITEUR : DC DIRECT
SORTIE : DÉCEMBRE 2012

Nouvel arrivé dans la gamme de statues en noir et blanc, Batman : Terry McGinnis, alias le Batman du Futur. Le héros du dessin animé des années 2000 a fait un retour fracassant dans les comics. Revenu dans une mini-série en 2010, McGinnis est maintenant le héros d'un comic-book digital. La mini-statue de 21 cm en résine est inspirée des couvertures de Dustin Nguyen. La pose est dynamique, montrant toutes les prouesses du Chevalier de la Nuit. Cette gamme de statues se diversifie. Après Dick Grayson (versions Jock et Quitely), le Joker, le Pingouin et Man-Bat, c'est agréable de retrouver une version alternative de Batman. Pourquoi pas décliner la série avec les versions de Bruce Wayne issues de la saga **Le Retour de Bruce Wayne** ? Ou encore Bruce Wayne âgé, version **Batman Beyond**...

MOULES À GLAÇONS
HAN SOLO DANS LA CARBONITE

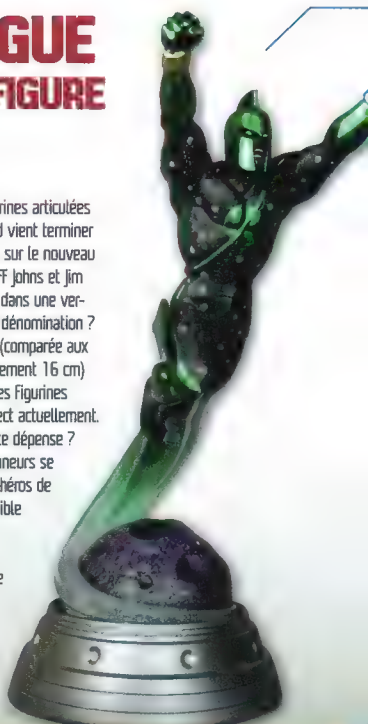
DISPONIBLE
wwww.thinkgeek.com

Qui n'a pas rêvé d'avoir Han Solo en carbonite dans son salon ?! Ces moules à glaçons en silicone vous permettront de réaliser ce rêve... Enfin, en version miniature. Six petites formes et une forme plus grande vous permettront de rafraîchir vos boissons durant ces chaudes journées d'été. Il est possible de mettre du chocolat fondu pour faire des biscuits originaux.... pour seulement 10 $!

JUSTICE LEAGUE
DARKSEID ACTION FIGURE

ÉDITEUR : DC DIRECT
SORTIE : NOVEMBRE 2012

Alors que sortent le même mois les figurines articulées de Wonder Woman et Cyborg, Darkseid vient terminer la série de figurines plastiques basées sur le nouveau comic-book **Justice League** de Geoff Johns et Jim Lee. Le vilain d'Apokolips revient dans une version dite "deluxe". Pourquoi cette dénomination ? Sa taille d'abord : 35 cm de haut (comparée aux héros de la Ligue mesurant seulement 16 cm) et son prix : 90 $. C'est l'une des figurines articulées de la gamme DC Direct actuellement. Le produit vaut-il vraiment cette dépense ? Pour le même prix, les collectionneurs se tourneront plutôt vers les 7 super-héros de la Ligue réunis dans un seul coffret (disponible également en novembre). Une partie des recettes des coffrets seront reversées aux pays africains dans le cadre de la cause "We can be heroes".



THE AMAZING SPIDER-MAN
1:6 SCALE FIGURE

ÉDITEUR : HOT TOYS - SORTIE : DÉCEMBRE 2012

Hot Toys continue d'exploiter la licence Spider-Man et choisit cette fois-ci d'utiliser la dernière version du héros. Spidey est tout droit sorti du film **Amazing Spider-Man**. Le costume est en tissu, très proche de celui utilisé dans le long-métrage. Que l'on aime ou pas ce nouveau design, on ne peut pas reprocher à Hot Toys la qualité de cette figurine. Elle mesure environ 30 cm de haut et est entièrement articulée. Fournie avec de nombreux accessoires (mains alternatives, toile, socle...), vous pourrez recréer les poses classiques du Tisseur. En bonus, une tête alternative reproduisant le visage d'Andrew Garfield ! Comptez malgré tout 200 $. Le Lézard risque fort d'être le suivant...

SUPERMAN
BACK BUDDY BACKPACK

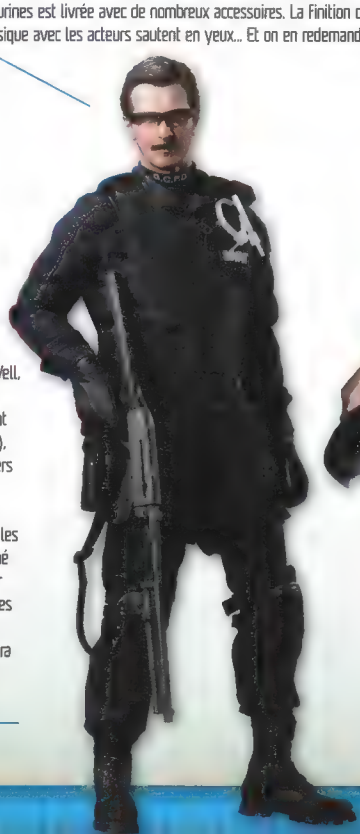
ÉDITEUR : DC
SORTIE : DISPONIBLE

Destiné aux plus jeunes, ce sac à dos Superman fera craquer les parents des futurs geeks. Il mesure 45 cm de haut pour 30 cm de large. Entièrement en polyester, il est très résistant (normal c'est Superman). La cape flottante à l'arrière ou la mèche sur le front du personnage sont autant de petits détails qui plairont aux fans. Pour 35 euros, Superman deviendra votre meilleur ami et ne vous quittera plus...

THE DARK KNIGHT RISES
GORDON AND BANE 1:6 SCALE

ÉDITEUR : HOT TOYS - SORTIE : SEPTEMBRE 2012 (GORDON) ET MARS 2013 (BANE)

La trilogie cinématographique de Batman par Christopher Nolan s'est achevée en juillet dernier, mais les produits dérivés n'ont pas dit leur dernier mot. Hot Toys (encore eux) compte bien utiliser la marque **Dark Knight** jusqu'à la moelle. Ainsi, en plus de nouvelles versions du Joker ou de Batman, voici que débarque Jim Gordon et Bane. Le premier est présenté dans son costume de S.W.A.T., comme on a pu le voir dans **The Dark Knight**. Cette version est en vente à l'occasion du salon Toy Fair. Elle risque d'être dure à trouver... Bane est tout droit issu du dernier volet de la saga. Chacune des figurines est livrée avec de nombreux accessoires. La finition des deux produits est impeccable. La ressemblance physique avec les acteurs sautent en yeux... Et on en redemande !



CAPTAIN MARVEL
STATUE

ÉDITEUR : BOWEN DESIGNS
SORTIE : ÉTÉ 2012

Bien que le nom de Captain Marvel soit actuellement porté par Carol Danvers, Bowen Designs a décidé de rendre hommage à Genis-Vell, le fils du premier Captain Marvel. Présenté ici dans son costume de guerrier Kree (porté durant les premiers épisodes de **Captain Marvel vol.4**), le super-héros intergalactique vole tout droit vers de nouvelles aventures... dans votre salon ! Cette pièce mesure plus de 35 cm et est entièrement en résine. Comme à leur habitude, les sculpteurs de Bowen ont particulièrement soigné les peintures de la statue. L'effet métallique sur le casque, l'armement et les bracelets quantiques donnent le petit plus qui nous fait craquer. Le socle est également original. Cependant, il faudra débourser plus de 200 $ pour obtenir cette exclusité internet (www.bowendesigns.com).

DU MAL À SE REPÉRER DANS LA JUNGLE DES (TRÈS) NOMBREUSES SORTIES DE COMICS ? PAS DE PANIQUE ! COMIC BOX EST LÀ ET VOUS AIDE À CHOISIR. BIENVENUE DANS LE NOUVEAU GUIDE DE LECTURE !

100 % MARVEL : THE TWELVE - TOME 2

Laissée en plan depuis des années parce que son scénariste (JMS) n'avait pas trouvé le temps d'écrire la fin, voici la conclusion très attendue de **The Twelve**. Un(e) des membres des Douze est un tueur sanguinaire. Mais qui ? Et Pourquoi ? La confrontation va s'avérer ravageuse et laissera des personnages sur le carreau. Au final, c'est une saga très atypique, qui lance les quelques survivants sur de nouvelles vies. Et c'est superbement mis en images par Weston.

Panini Comics – 18,30 € – Août 2012

32 HISTOIRES - OPTIC NERVE MINI-COMICS

De nos jours l'auteur Adrian Tomine hante les pages du New Yorker ou de Beaux-Arts Magazine. Mais au début des années 90 il produisait des mini-comics, autant dire des fanzines dans lesquels il a fait ses premières armes. Cette compilation permet de voir la progression d'un artiste à travers les années. Qui plus est la table des matières commentée permet de s'y retrouver dans le contexte. Une BD indé très vivante, qui n'a rien d'austère !

Delcourt – 16,50 € – Disponible

ANGE OU DÉMON ? T1

Traduction de la série **Shrugged** d'Aspen, **Ange ou Démon** réunit en un seul tome une histoire anciennement commencée en kiosque. Théo est déchiré entre sa bonne et sa mauvaise conscience, personnifiées par des créatures fantastiques. Une série Fraîche (sortie de l'esprit de Michaël Turner et dessinée par Micah Gunnell), à la Fois comique et Fantastique, que les lecteurs apprécieront de retrouver dans un tome complet et Finalisé.

Delcourt – 22,95 € – Août 2012

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

AQUAMAN - TOME 1

Aquaman vous semble ridicule ? C'est que vous ne connaissez pas Aquaman ! Geoff Johns et Ivan Reis appliquent au roi des océans un lifting digne de celui qui fut fait, il y a quelques années, sur ***Green Lantern****. Dans la foulée ils en font à nouveau un des citoyens les plus intéressants de l'univers DC. Un redémarrage qui de plus ne nécessite pas de connaître des tonnes de continuité. Et il y a Méra en guest-star alors Foncez. Découvrez vraiment* ***Aquaman*** *!*

Urban Comics – 15 € – Septembre 2012

BLUE ESTATE - TOME 3

Blue Estate*, le polar allumé, graphiquement déjanté de Viktor Kalvachev, revient pour une troisième livraison. Et qui s'en plaindrait ? L'étau se referme sur Bruce Maddox et sur Rachel. Les différentes mafias montrent les dents dans ce thriller hollywoodien à plus d'un titre.* ***Blue Estate*** *est vraiment un ovni qui gagne à être connu. Et maintenant que trois tomes sont dispos, vous feriez bien de vous intéresser. Sinon la Voriv Zakone va venir vous voir !*

Ankama – 13,90 € – Août 2012

AVENTURES DE BERTRAND BEUFTERIAN #3

Ce cher Bertrand est toujours coincé dans un monde où la real-TV fait la pluie et le beau temps... Et où les extra-terrestres rôdent. Mais la menace la plus directe est sans doute l'étrange monsieur Souillard et sa conception très particulière des médias. Une BD "made in Metz" mais qui respire bien certaines ambiances US, y compris un doigt d'humour et de parano à la Robert Sheckley ou P.K. Dick. À noter une histoire supplémentaire par Fed.M.

Phylactères – 4 € – Disponible - Vendu par correspondance

AVENGERS #3

Les Vengeurs Noirs d'Osborn contre les Vengeurs habituels, dernier round (allez, devinez qui va gagner). L'autre série "Vengeuse" de la revue, **Avengers Assemble**, lâche le Zodiaque sur le monde, avec un boss très très mystérieux. Mais bon, LA nouvelle c'est cette aventure du **Captain America** d'Ed Brubaker mise en images par Alan Davis (qui donne un côté plus Fun à Cap). Et là, rien que pour ça, **Avengers #3** vaudrait à lui seul le détour.

Panini Comics – 4,80 € – Septembre 2012

AVENGERS : X-SANCTION #1

Jeph Loeb et Ed McGuinness ramène Cable et... il n'est pas content. Il a vu un Futur où les Vengeurs ont vaincu les mutants. Du coup le cyborg décide de prendre les devants et d'exterminer les membres de Vengeurs qu'il trouve sur son chemin. OK, Cable revient mais... c'est laborieux et si vous pensez que ça a un rapport quelconque avec **Avengers vs. X-Men**, ce n'est pas le cas ! On se demande un peu pourquoi il Fallait toute une mini-série pour ça...

Panini Comics – 4,10 € – Août 2012

BATMAN : ARKHAM CITY

Arkham City est un jeu vidéo à succès inspiré de l'univers de Batman. Et si jusqu'ici vous n'aviez pas Franchi le pas voici une offre on ne peut plus séduisante. Un pack qui réunit le jeu (à priori en version PC) + la BD dérivée du jeu (scénarisée par Paul Dini et dessinée par Carlos d'Anda). À 20 euros la combinaison, voilà une offre à laquelle il est difficile de résister. Avec des figures comme le Joker ou Hugo Strange qui s'invitent dans l'aventure. Foncez !

Urban Comics – 20 € – Septembre 2012

BATWOMAN - TOME 1

Joli doublé pour Batwoman en août qui revient sur les rayons à travers deux tomes. Le numéro zéro correspond aux épisodes naguères publiés dans **Detective Comics** tandis que le #1 démarre (en trombe) les aventures de la belle dans le cadre des New52. Avec J.H. Williams aux commandes, voici une justicière atypique qui donne une vision baroque et visuellement déjantée de Gotham. Du talent à toutes les pages, à toutes les cases...

Urban – 15 € – Août 2012

CHOKER

Ben Templesmith revient pour illustrer un récit de Ben McCool. On peut donc s'attendre à quelque chose de bien gratiné. Surtout quand le héros est un détective un peu loser, mis à pied de la police parce qu'il ne voulait pas rentrer dans le rang. Une série qui se revendique à mi-chemin entre **Raymond Chandler** et **Tank Girl**. On pourrait parler d'un polar apocalyptique. C'est bien burné et bien taré, surréaliste, bourré de gueules cassées. On en redemande !

Delcourt – 14,95 € – Août 2012

DC SAGA #4

Le noyau de la Justice League commence enFin à s'assembler. Mais les tempéraments sont encore vifs, le sentiment d'équipe est encore à créer... Tandis que l'ennemi n'attend pas. Darkseid s'invite sur Terre. Aïe ! Pendant ce temps dans ses aventures solo, Superman se cherche un peu, étant clairement manipulé. On apprécie surtout les trouvailles graphiques de Francis Manapul sur **Flash**, malgré un scénario parFois un peu en deçà...

Urban Comics – 5,60 € – Août 2012

ECHO TOME 6

La série **Echo** de Terry Moore touche à sa Fin dans ce sixième tome. L'utilisation de l'alliage très spécial, dans de mauvaises conditions, pourrait détruire la Terre. Les héros vont donc Faire tout ce qu'ils peuvent pour empêcher une expérience de ce genre. Mais là, comme on est en dehors d'une série mainstream et que c'est le dernier tome, tout est possible. Est-ce que le monde sera vraiment sauvé à la Fin ? Il Faut le lire ! C'est du Moore !

Delcourt – 12,99 € – Août 2012

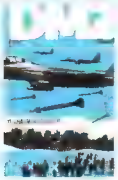
ÉTRANGES AVENTURES 1

Après avoir redonné vie à **Strange** il y a quelques années, Reedman et Organic Comix s'intéressent à une marque, "*Étrange Aventures*", bien connue des amateurs d'Arédit-Artima dans les années 70/80. Au menu de la revue relancée, des séries comme **Météor** ou **Bombe H**, dans la mouvance à laquelle Organic nous a déjà habituée, toujours dans la même volonté d'entretenir certaines cultures populaires.

Organic Comix – 5 € – Août 2012 - Vendu par correspondance

DMZ - TOME 11

Intitulé *Châtiment Collectif*, ce onzième tome n'a rien d'une punition pour le lecteur. Le



scénariste Brian Wood y explore l'univers de la DMZ à travers plusieurs habitants (et donc plusieurs perspectives) de ce secteur ô combien inhospitalier. Avec Andréa Mutti, Cliff Chiang, Nathan Fox, Danijel Zezel ou David Lapham aux dessins, l'album forme comme une mosaïque. La variété des styles permet de ressentir les différences des persos. Bien vu !

Urban Comics – 13 € – Septembre 2012

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP ? T6

Avec ce sixième tome directement inspiré du roman **Est-ce que les androïdes rêvent de moutons électriques ?** de Philip K. Dick (qui fut adapté au cinéma sous le titre **Blade Runner**), Tony Parker arrive ici à la fin du texte originel. Cette BD aura été un curieux exercice de transcription littérale mais les puristes ne pourront pas lui faire de reproches en termes de fidélités. Voici bien une BD qui respecte à la virgule près la volonté de P.K. Dick.

Emmanuel Proust – 18 € – Septembre 2012

DOCTOR WHO - T4

Le Docteur dans sa dixième incarnation n'en finit pas de voyager. C'est sa nature. Il n'existe que pour ça. Et comme le comic-book ne connaît pas de limitation de budget, Tony Lee l'expédie cette fois-ci directement dans les années folles. Dessinée par Matt Smith (homonyme de l'acteur, mais aucun lien), ces épisodes correspondent au premier arc de la série mensuelle parue aux chez IDW.

French Eyes – 14,50 € – Septembre 2012

GREEN LANTERN SAGA HORS SÉRIE #1

Voici les épisodes manquants de **Green Lantern** (ceux s'insérant entre *Blackest Night* et *La Guerre des Green Lanterns*, contemporains de *Brightest Day*) qui avaient été laissés de côté en début d'année. Les principaux représentants des différents Corps sont sur Terre dans l'espoir de mettre la main sur la Batterie Blanche, secret de la vie. Mais les avatars des couleurs cosmiques se déchaînent et il va falloir y mettre de l'ordre. GL toujours en forme.

Urban Comics – 5,60 € – Septembre 2012

GREEN LANTERN SAGA #4

Hal Jordan est piégé sur une planète étrangère, en compagnie de son pire ennemi, que tout ce monde veut tuer ! Aïe ! Mais pendant ce temps le reste du Green Lantern Corps non plus n'est pas à la fête. John Stewart est en première ligne face à de mystérieux aggresseurs qui savent tout des batteries vertes. Ou coup, Guy Gardner va devoir prendre les mesures qui s'imposent. Les segments de Geoff Johns et Peter Tomasi tirent la revue vers le haut.

Urban Comics – 5,60 € – Août 2012

HEXAGON : MATIÈRE NOIRE

Les héros d'**Hexagon** (principalement anciens personnages de Lug) reviennent. Ce n'est pas une BD mais bien un roman, signé Romain d'Huissier. Et les personnages se prêtent finalement assez bien à l'exercice littéraire. L'auteur manie assez bien les archétypes de manière à être facilement compréhensible de tous. Mis à part des passages où les noms ou prénoms des héros sont répétés un peu trop souvent, le livre se lit assez agréablement. À quand la suite ?

Rivière Blanche – 20 € – Disponible en VPC

HULK #2

Hulk nous donne sa version de l'île du Docteur Moreau avec Bruce Banner dans le rôle du savant fou. Rick Remender (**Uncanny X-Force**) reprend les commandes des Vengeurs Secrets... Mais ce qui nous intéresse, nous, c'est la remontée de la série **Thunderbolts**, alors que les personnages sont piégés dans le passé. Cette saga sera riche en rebondissements et permet de redonner une dynamique aux personnages, sous la houlette de Jeff Parker.

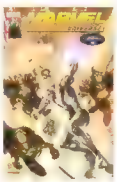
Panini Comics – 4,80 € – Août 2012

JACK OF FABLES - TOME 5

Jack est enfermé. Prisonnier. Coincé. C'est un semeur de chaos et on le lui fait payer. Mais est-ce qu'au contraire ce ne sont pas

ceux qui l'entourent et le maltraitent qui ne sont pas coincés avec lui, à sa merci, sans le remarquer ? Jack des Fables montre ici une nouvelle fois ses qualités d'embrouilleur. Au passage, cependant, on en apprend encore plus sur le personnage. Bill Willingham toujours aussi redoutable dans cette mécanique bien huilée.

Urban Comics – 13 € – Août 2012



MARVEL UNIVERSE #3

Le côté cosmique de Marvel peut compter sur une nouvelle équipe. Une bande de poids-lourds niveau puissance, qui vient remplacer les Gardiens de la Galaxie. Du beau monde puisque le Surfeur, Gladiator, Beta Ray Bill ou encore Ronan et Quasar affrontent les Spectres Noirs, antiques adversaires de Rom. Et pour l'occasion il fallait bien qu'un chevalier de l'espace rejoigne le groupe. Mais la mystérieuse Ikon n'est pas évidente à cerner.

Panini Comics – 5,70 € – Août 2012

SOLDAT INCONNU T2

Le Soldat Inconnu version Dysart et Ponticelli continue de s'enfoncer dans une guerre qui n'a rien de propre, où il faut se salir si on veut progresser. Faudrait-il vraiment monter un assassinat pour que les choses aillent mieux ? Dysart place son personnage devant certains dilemnes moraux qui font qu'on se demande à quel point ce "Soldat" n'est pas avant tout un "inconnu" pour lui-même. Mais c'est diablement efficace...

Urban Comics – 15 € – Septembre 2012

SOULFIRE - TOME 3

On retrouve l'univers cyber-fantastique de **Soulfire**, une des gemmes d'Aspen, avec toujour J.T. Krul au scénario, rejoint par Francesco Herrera aux dessins. De quoi donner un album à la croisée des genres mais très enjoué sur le plan visuel. L'action toume de Cruz qui, d'un seul coup, réalise qu'il a des pouvoirs magiques.

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

LUTHER STRODE

Vous vous souvenez de ces annonces pour des méthodes de muscu qui pullulaient dans les vieux périodiques de BD ? Et bien Luther Strode les a vues aussi. Ce geek famélique, mal dans sa peau, a voulu essayer. Et ça marche. Ça marche tellement qu'il se retrouve doté d'une force démesurée, herculéenne. Et ça va lui attirer bien des ennuis. Justin Jordan et Tradd Moore font un peu leur version de Flex Mentallo, mais avec leur propre personnalité ! Recommandé !

Delcourt – 15,50 € – Septembre 2012

MARVEL KNIGHT #4

*Voici le mag renforcé par l'arrivée de **Winter Soldier**. Si vous avez apprécié les premières années du Captain America de Brubaker, vous retrouverez ici un grand nombre d'éléments communs. L'ex-Bucky est obligé de chasser d'autres agents dormants qu'il a lui-même entraîné et un sens créé. Et la série se fait en prime avec la Veuve Noire en tandem. Et puis **Marvel Knights** garde aussi ses autres séries majeures (**Daredevil** par ex.). Tout va bien, donc...*

Panini Comics – 5,70 € – Septembre 2012

Des pouvoirs dont il va vite devoir se servir pour protéger sa famille. Et ce n'est que le début des problèmes.

Delcourt – 14,95 € – Août 2012

SPERMAG #2

Il y a maintenant au moins deux ans débouchait **Spermag #1**, BD parodique mêlant super-héros et humour qui tache... Mais de façon assumée et hautement sympathique. Et la parodie permettait d'excuser quelques erreurs de jeunesse. Avec **Spermag #2**, plus besoin : la parodie est toujours là mais les auteurs ont monté d'un ou deux crans. Y compris sur la mise en couleurs qui n'a rien à envier à certaines maisons pro américaines !

Phylactères – 3,80 € – Disponible en VPC

STAR WARS LA SAGA EN BD #23

Un numéro qui donne la part belle à Boba Fett mais aussi à... Stéphane Roux, à l'occasion de

la parution en France d'Agent de l'Empire, Le Projet Eclipse. Comme d'habitude la série fait un judicieux mélange entre matériel rare ou oublié et contenu rédactionnel pour explorer les coulisses de l'univers étendu de Star Wars. À noter que ce 39e numéro marque aussi une nouvelle formule pour le titre.
Delcourt – 5,95 € – Septembre 2012

STAR WARS LE COTÉ OBSCUR : DARK VADOR - MISSION FATALE

Il a tout donné, il a tout perdu. Dark Vador est d'une certaine manière le spectre d'Anakin, condamné à hanter la galaxie avec le souvenir de ce qu'il a fait, de ce qu'il a vu. Il n'en sera que plus implacable. Le Côté Obscur continue d'explorer la déchéance de Dark Vador et... Franchement, le plus connu des seigneurs Sith mérite bien qu'on lui accorde cette attention. Le tout scénarisé par Haden Blackman et dessiné par Rick Leonardi (**Spider-Man 2099**).
Delcourt – 14,95 € – Août 2012

SWEETS

Polar crépusculaire, **Sweets** se déroule alors que l'inspecteur Delatte vient de perdre sa fille, qu'un tueur fou est lâché dans la ville et qu'en prime la ville en question c'est la Nouvelle-Orléans, juste avant l'ouragan Katrina. Mais il approche. Il arrive. Vous n'entendez pas le vent ? Bref, c'est de la pression à tous les étages dans cette histoire scénarisée et dessinée par Kody Chamberlain. Bien barré...
Delcourt – 14,95 € – Août 2012

TERREUR SAINTE

Terreur Sainte, traduction VF du **Holy Terror** de Frank Miller, est le reflet d'un auteur pro-Fondement marqué par les événements du 11 septembre 2011. Il en ressort une parabole qui fera assurément grincer quelques dents mais qui n'est pas, non plus, aussi extrémiste que certains ont bien voulu le dire (le problème se centrant surtout sur les dédicaces et une ou deux phrases). Graphiquement c'est du bon Miller. Idéologiquement, il faut faire le tri.
Delcourt – 22,95 € – Septembre 2012

THOR #2

Si les aventures de Tanarus peinent à convaincre, les Défenseurs ont un petit bijou d'humour qui permet à des persos comme Iron Fist ou Doctor Strange de briller bien mieux que lorsqu'ils sont en compagnie des Vengeurs. Matt Fraction et Terry Dodson offrent un cocktail assez surprenant mais efficace. Autre joyau de la revue, les aventures du jeune Loki, bien décidé à mettre le Fils de Satan à l'amende. Une série où tout est permis !
Panini Comics – 4,80 € – Août 2012

TONY CHU - TOME 4 - FLAMBÉ

Les règles changent. Si Tony Chu s'accommode bien de l'horreur et des tueurs, la présence d'extra-terrestres va assez changer la donne pour remettre en cause sa fonction.

Est-ce qu'il va falloir qu'il ajoute des aliens à son menu ou bien est-ce qu'à leur contact il risque d'apprendre des choses trop dangereuses pour lui. **Tony Chu** ne cesse de se réinventer et ce quatrième tome est la preuve que les auteurs ne s'essoufflent pas !
Delcourt – 14,95 € – Septembre 2012

WALKING DEAD - TOME 16

On l'aura compris. Dans la série **Walking Dead**, tomber sur un zombie n'est pas forcément la pire rencontre qu'on puisse faire. Tout humain inconnu doit être avant tout considéré comme hostile. Et alors que la bande de survivants fait un nouveau contact avec un autre groupe humain, ils sont en droit de se demander où ils sont tombés. Kirkman continue de souffler le chaud et le froid. D'épisode en épisode, il retourne les personnages. Et le lecteur...
Delcourt – 13,95 € – Septembre 2012

X-MEN #2

Sinistre est totalement givré et en plus il possède le pouvoir des Célestes. Il est devenu

immortel. Est-ce que les X-Men de Cyclops, composés de mutants comme Magneto ou Namor, vont pour autant s'en laisser conter ? En tout cas le combo Gillen/Pacheco nous donne de l'action ! Pendant ce temps Mike Carey organise le retour sur Terre de quelques mutants connus. Là aussi un arc très agréable à lire, qui nous rend des figures connues.
Panini Comics – 4,80 € – Août 2012

ZOMBIES TALES - TOME 3

Troisième tome consacré à l'anthologie **Zombies Tales** parue chez Boom aux USA. Et la série continue de collectionner des visions très très différentes du mort-vivant. Le cliché de la horde de zombies qui encercle les supermarchés, c'est fini. Là, on surfe sur les époques et sur les contextes. Souvent déjanté, souvent d'un humour noir et caricatural à souhait. Pour ceux qui cherchent de nouveaux angles sur ce thème pourtant très visité, c'est ici !
French Eyes – 13 € – Août 2012

ZOOM LES COMICS À NE PAS RATER CE BIMESTRE

SUPERMAN ACTION COMICS - T1

C'est THE must. La refonte des débuts de Superman par Grant Morrison et Rags Morales. Un Clark Kent encore brut de décoffrage qui arrive à Métropolis bien décidé à remuer la ville. Mais, déjà, une puissance mystérieuse a flairé la présence du fils de Krypton. Le scénariste rend Superman à ses racines, moins Boy-Scout et plus direct, un peu à la manière de ce que Siegel et Shuster faisaient dans les premières années. Un renouveau plein de tonus !
Urban Comics – 22,50 € – Septembre 2012

X-MEN UNIVERSE #2

Numéro explosif où X-Force doit gérer les actes d'Archangel. Mais est-ce que Psylocke devra payer le prix de ce combat sans merci ? Sur cette série Remender continue de faire des étincelles. Et pendant ce temps les Astonishing X-Men, repris en main par Marjorie Liu et Mike Perkins regagnent vraiment en sympathie, avec un groupe mieux identifié et un ton propre. On reste moins convaincu par la série de Girshler, qui oppose X-Men et War Machine.
Panini Comics – 4,80 € – Août 2012

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

Paris COMICS EXPO

EDITION 2012
27 - 28 OCTOBRE

ESPACE CHAMPERRET PARIS 17ème

DEDICACES D'ACTEURS !

JEREMY BULLOCH
" BOBA FETT " STAR WARS ...

DEDICACES D'ARTISTES COMICS !

VIKTOR KALVACHEV
"BLUE ESTATE"
"PHERONE.."

GUILLEM MARCH
"CATWOMAN"
"TALON ..."

MIKE HUDDLESTONE
"BUTCHER BAKER"
"THE STRAIN ..."

TERRY DODSON
"UNCANNY X-MEN"
"WONDER WOMAN"
"THE DEFENDERS"

CORIN NEMEC
"JONAS QUINN" STARGATE SG1

EXPOSITION ET VENTE DE TOYS ET COMICS !

PRES DE 2000 m2 DE SURFACE DE VENTE !

URBAN COMICS

panini COMICS

DELCOURT

LES ANNEES LASER

MAKMA

PARIS COMICS EXPO

www.pariscomicsexpo.fr / info@pariscomicsexpo.fr

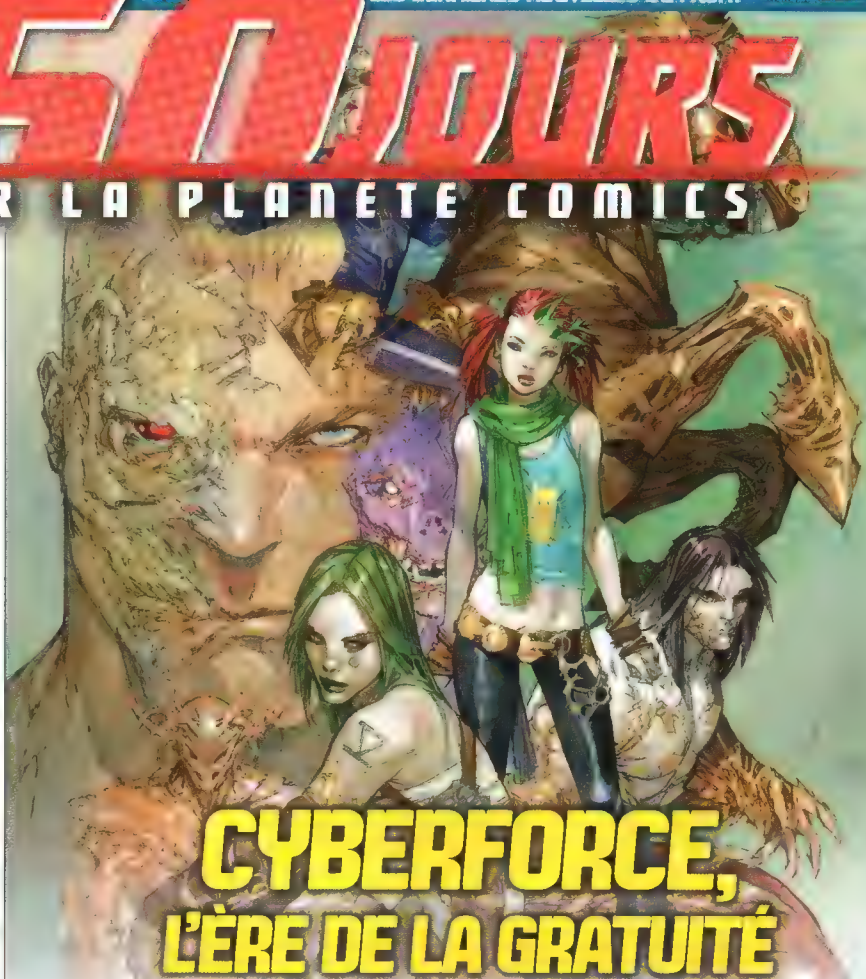
60 JOURS
SUR LA PLANÈTE COMICS

SHAQ LIST

*Mondialement connu pour sa carrière dans le basket, Shaquille O'Neal va ajouter une nouvelle corde à son arc. Et si l'on vous en parle, vous aurez compris que c'est lié aux comics ! Le sportif a annoncé la sortie pour 2013 de deux titres basés sur ses idées, chez New Kingdom Entertainment. Le premier, **Hoop Fighters**, sera une mini-série en quatre épisodes mais on en sait guère plus pour l'instant. Ses collaborateurs souhaitent profiter de la notoriété d'O'Neal pour attirer plus de gens vers les comics. On le souhaite !*

SPÉCIALE DÉDICACE

*Lance Henriksen (**Aliens**, **Millenium**...) entre dans le club des acteurs qui lancent leur propre comic-book. **To Hell You Ride**, co-écrit avec Joe Maddrey et dessiné par Tom Mandrake. Henriksen dit avoir été inspiré par une rencontre d'un "Homme Médecine" capable de communiquer avec les morts. Ça sort chez Dark Horse en décembre prochain.*



CYBERFORCE, L'ÈRE DE LA GRATUITÉ

Marc Silvestri relance **Cyberforce** via une mini-série qui sera totalement gratuite pour le lecteur (en tout cas pour le lecteur de comics en VO, pas sûr qu'une éventuelle traduction VF le suive sur ce terrain). Le marché de la BD américaine est habitué au Free Comic Book Day mais ça reste une exception dans l'année. Là, Top Cow Finance une partie du projet via la plateforme Kickstarter (ceux qui participent à la souscription auront droit à des couvertures variantes rares). Puis, comme pour le Free Comic Book Day, les boutiques pourront se procurer les fascicules pour un prix minime, comme autant de cadeaux à distribuer à leurs clients. Ce n'est pas un "coup" axé seulement sur le lancement. Ce sont bien TOUS les numéros de la série qui sont ainsi offerts gratuitement au public. Du jamais vu à cette échelle ! Le projet est ambitieux, pense l'économie des comics de manière totalement novatrice et, s'il réussit, devrait remettre Top Cow sous les projecteurs. Pour ce qui est du contenu, l'histoire sera co-écrite par Marc Silvestri et Matt Hawkins tandis que Koi Pham dessinera l'intérieur (avec des couvertures signées Silvestri). Les comics gratuits sont-ils viables ? Réponse dans quelques mois !

MAD AU BOULOT

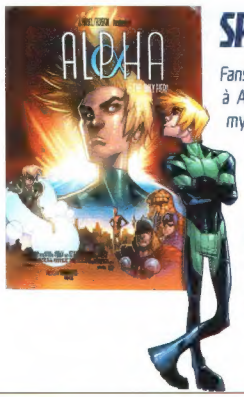
Venu en France pour assurer la promotion de Darksiders 2, Joe Madureira a profité de son passage à la Comic Con Paris et d'une table ronde de **Comic Box** pour lâcher quelques indices sur un futur projet chez Marvel, sur lequel il est déjà à l'œuvre. Une aventure impliquant Spider-Man, Wolverine et (c'est moins commun) Elektra.

WALKING MAG

On n'arrête vraiment plus les zombies de Kirkman, que ce soit à la TV ou dans les comics. Mais c'est bien le succès du feuilleton qui permet de lancer aux USA un magazine entièrement consacré à cet univers bien particulier (un peu sur le modèle de titres par le passé consacrés à des séries comme Lost). L'édition américaine commence en octobre. Reste à voir si une VF est envisageable.

TONY DANIEL PASSE À LA JUSTICE

Après des années passées dans l'univers de Batman, le scénariste/dessinateur Tony Daniel déménage ! Il dessinera quelques épisodes de Justice League avant de passer sur un "gros projet" prévu pour 2013. La série dont il s'occupait jusqu'ici, Detective Comics, sera désormais gérée par John Layman et Jason Fabok (ancien renfort de David Finch sur Batman: Dark Knight).



SPIDER-MAN RECRUTE ?

Fans de Peter Parker, il va falloir vous habituer à Alpha (de son vrai nom Andy Maguire), un mystérieux personnage qui débute fin août aux USA. Marvel a en effet décider de donner à Spider-Man son propre... sidekick. Dans les épisodes à venir, Spidey aura donc un assistant, tout comme Captain America et Batman ont respectivement pu superviser Bucky ou Robin. Suivant les clichés des comics on se demande néanmoins combien de temps il faudra à Alpha pour passer du côté obscur...

ÇA PLANE POUR LOUIS

Vieille connaissance de la **Comic Box** team, le dessinateur Stéphane Louis (**Tessa**, **Escobar**...) revient à ses premiers amours en ressuscitant Miss Deeplane, l'ancienne mascotte qu'il avait créée pour le défunt magazine **Dixième Planète**. Mais il profite aussi pour aborder très directement cette fois le thème des super-héros. Sa nouvelle Miss Deeplane, revue et corrigée, sera désormais une héroïne masquée à super-pouvoirs. La sortie est prévue chez Clair-de-Lune et en attendant vous pouvez surveiller l'avancée du projet sur le blog de l'auteur (http://tessa-42.blogspot.fr/).

LES PAPYS FONT DE LA RÉSISTANCE

Dynamite est l'éditeur actuel de plusieurs vénérables héros des pulps (Shadow, Green Hornet, le Spider mais aussi Zorro...) Si vous avez en mémoire notre **HS Comic Box Noir**, vous connaissez la plupart de ces personnages qui sont autant d'ancêtres des super-héros urbains. D'où l'idée de les faire, enfin, se rencontrer. Masks, une série réunissant tous les "hommes mystères" concernés, utilisera aussi d'autres figures comme Black Bat ou Miss Fury. Un vrai nid à héros oubliés. Comme bien souvent chez Dynamite, Alex Ross est aux manettes. Il dessinera le premier épisode, tandis que Masks dans son ensemble sera écrite par Chris Roberson !

SPÉCIALE DÉDICACE

Il y aura des auteurs de comics en vadrouille en France à la rentrée. Citons le Paris Manga & Sci-Fi Show (15 & 16 septembre, Porte de Versailles, à Paris) qui accueillera des gens comme Stephano Caselli, Pascal Alixe, David Messina. Puis, du 27 au 28 octobre, ce sera au tour de la toute nouvelle Paris Comics Expo (Espace Champerret, Paris) de recevoir Terry Dodson, Viktor Kalvachev et d'autres encore (la venue d'Humberto Ramos restant à confirmer à l'heure de notre bouclage).

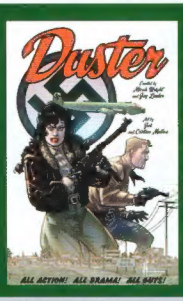
SUPERMAN PRIVÉ DE GRANT

Depuis la relance de DC, Grant Morrison raconte dans l'excellent **Action Comics** (bientôt disponible en VF chez Urban) les premières années d'un Superman beaucoup plus nerveux. C'est même la locomotive de la licence alors que la série Superman, elle, n'arrête pas de changer d'auteur. Mais ça sent la fin. Morrison a expliqué qu'il cesserait d'écrire **Action Comics** au **#16** (soit dans une poignée de numéros de l'édition américaine). C'est un sale coup pour le Kryptonien et gageons qu'avec un film prévu l'an prochain DC va faire son possible pour recruter une nouvelle équipe créative connue sur la série. Morrison a aussi confirmé son départ (déjà évoqué) de **Batman Inc.** au **#12**. L'auteur se concentre désormais sur un projet lié à Wonder Woman, sur son futur **Multiversity** et, bien entendu, sur ses propres créations. Mais pour ce dernier volet ça se passera plutôt chez Image...

VAMPIRELLA CONTRE... FLUFFY ?

Ils ont de l'humour chez Dynamite. La Firme récupère tout ce qu'elle peut en termes de propriétés intellectuelles (**Red Sonja**, **Vampirella**...). Mais parfois certains sont passés avant. C'est le cas de Dark Horse qui, de longue date, publie les comics de Buffy, la tueuse de vampires. Pourtant un crossover **Vampirella/Buffy**, ça le ferait ! Qu'à cela ne tienne. Privé d'une vraie Buffy, Dynamite a donc trouvé une alternative. Vampirella devient professeur dans un collège ravagé par les suceurs de sang, où elle va croiser... Fluffy, la Massacreuse de Vampires, une parodie avouée de Buffy. Une rencontre qui fera l'objet d'un numéro spécial, à prendre au second degré !

WRIGHT EST DE RETOUR



Il était grillé chez les principaux éditeurs : Micah Wright, l'ex-scénariste de l'excellent **Stormwatch: Team Achilles** s'était pris le bec avec Marvel à l'époque de Bill Jemas et des contrats "Epic Comics". Et l'avait publiquement exposé. Il lui restait DC. Seulement voilà dans sa bio l'auteur s'était inventé un passé imaginaire dans l'armée. De quoi vexer des associations militaires qui avaient demandé sa tête. DC avait alors annulé sa mini-série **Vigilante** et Wright avait été prié de ne plus montrer le bout de son nez. C'était une vraie perte, qui plus est pour des considérations extérieures aux comics. Mais, profitant des plateformes de financement collectif, Wright est en train d'organiser son retour dans la BD : **Duster**, co-écrit avec Jay Lender et dessiné par Jok et Cristian Mallea, se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. 25 000 dollars étaient nécessaires à sa réalisation. Le projet en a reçu plus de 28 000 ! Un vrai pied de nez aux éditeurs trop conservateurs !

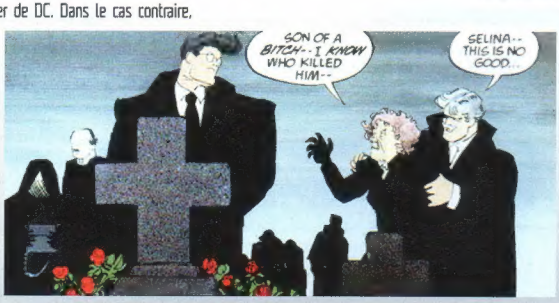
LA MORT OU L'EXIL ?

VOUS L'AVEZ LU À LA FIN DE PLUSIEURS CONTES, QUAND VOUS ÉTIEZ ENFANTS... « ILS VÉCURENT HEUREUX ET EURENT BEAUCOUP D'ENFANTS. » LA PHRASE EST DEVENUE UN CLICHÉ ET PEUT AUSSI CONCLURE BEAUCOUP DE COMÉDIES SENTIMENTALES OU DE ROMANS À L'EAU DE ROSE. LES COMICS ? HÉ BIEN LES COMICS N'AIMENT PAS LES HAPPY-ENDS. MAIS IL Y A UNE LOGIQUE...

À la fin de **Batman, The Dark Knight Rises**, le cinéaste Christopher Nolan offre à son personnage une fin inédite ou en tout cas rarissime dans l'univers des super-héros. Une fin définitive où le héros ferme la boucle et échappe à son destin (ou, vu sous un autre angle, trouve un autre destin). Une conclusion dont, en principe, il ne sera pas facile de revenir. C'est le genre de résolution que les comics, eux, auraient beaucoup de mal à fournir. Sous un certain angle on serait pourtant tenté de penser que tout finit bien dans l'univers de la BD US : les problèmes ne sont jamais définitifs ! Les morts non plus, laissant aux héros et à leur entourage le soin de revenir si on leur laisse assez de temps. Mais combien de séries se terminent réellement par un happy-end ? Aucune. Ou presque. Et pour une bonne raison. Parler d'une fin heureuse, c'est tout de même parler d'une fin. Et ça, dans la conscience collective des lecteurs de comics, c'est une impossibilité. La majeure partie des BD américaines est frénétiquement feuilletonesque. On approche du 700e épisode d'**Amazing Spider-Man**, par exemple. Les lecteurs veulent toujours lire la suite. Le numéro d'après. Et si vous imaginez que Peter Parker puisse aller trouver Mary Jane Watson et lui dire « *Changeons de vie et faisons des bébés* », la chose ne peut guère se dérouler que dans un monde alternatif ou dans un épisode à la **What If**. D'ailleurs la plupart des **What If** qui partent du principe que le héros pourrait tourner le dos à sa vocation et vivre heureux se terminent généralement par un retour de manivelle qui le réinstalle à son poste, incapable d'échapper à sa destinée. Il est rarissime que le héros puisse s'en tirer par le haut. Et les quelques exemples se concentrent sur des séries le plus souvent menées de bout en bout par le même scénariste. C'est l'exemple du **Starman** (Jack Knight) écrit par James Robinson, qui, après plus de 80 épisodes, finit par renoncer au rôle de super-héros pour aller éduquer son fils. Et encore l'exemple de Jack Knight est très particulier car, s'il a pu profiter de sa retraite, c'est bien parce que James Robinson a contribué à utiliser d'autres personnages (comme le Starman bleu) en remplacement. Et aussi parce que la série **Starman** avait surtout un succès d'estime mais n'était pas un best-seller de DC. Dans le cas contraire, la création aurait sans doute échappé à son auteur. DC aurait trouvé quelqu'un d'autre pour écrire la suite. « *The show must go on.* » Et si la série ne s'arrête pas d'elle-même pour cause de méventes, il ne faut pas compter sur les lecteurs ou les éditeurs pour tuer la poule aux œufs d'or. Mais il y a aussi une donnée courante dans ce genre, qui veut que le héros des comics est bien souvent un « vengeur », un justicier qui cherche à corriger. Sa fonction n'est pas d'éprouver le bonheur mais de survivre jusqu'à la prochaine enquête (comprenez, le prochain numéro). Dans les comics le bonheur est fait pour être brisé. D'ailleurs les super-héros sont construits sur des bonheurs brisés (la mort des parents Kent, Wayne, de l'oncle Ben Parker, du père de Matt Murdock) et ne peuvent, en un sens, retrouver le bonheur sans s'auto-détruire ou tout au moins perdre leur justification. En tout cas dans les limites d'un univers partagé. La possibilité d'un Matt Murdock ou d'un Peter Parker « démobilisé », continuant d'apparaître comme personnage secondaire (mais désormais civil) dans les revues Marvel serait iconoclaste. Il montrerait d'une certaine manière la porte de sortie aux autres héros. Et si les héros trouvent la paix et le bonheur, il n'y a plus de série. À partir de là, le super-héros ne peut guère envisager que deux alternatives à sa quête. Deux alternatives d'ailleurs mentionnées distinctement dans le Film de Nolan mais dans un autre contexte, ce qui fait que peu de spectateurs auront compris qu'elles annoncent la Fin : « *La mort ou l'exil ?* » Et d'ailleurs les deux choix se rejoignent : « *Partir c'est mourir un peu, mourir c'est partir beaucoup* » disait Alphonse Allais. Sa phrase s'applique aussi aux héros des comics. Les deux Fins possibles (la mort ou un exil en dehors de l'univers perceptible du lecteur et de l'auteur) ne peuvent s'installer dans la durée que si le personnage cesse réellement d'être utilisé (à la manière de Jack Knight). Il faut sortir du jeu pour que le destin du héros puisse être permanent. Un « mort » trop célèbre, trop voyant (mettons Captain Marvel) finira toujours par revenir zombifié pour satisfaire un éditeur qui veut faire un coup. Et le bonheur et la retraite ne peuvent s'entendre que si personne ne repasse derrière, que si nous n'avons plus de nouvelles concernant le héros. Le super-héros ne peut donc trouver de vrai happy-end qu'à travers un exil sans retour. Un exil loin des yeux du spectateur/lecteur...

Xavier Fournier

La mort ne suffit pas. Il faut aussi que le personnage soit exilé de l'univers auquel il appartient pour devenir véritablement intouchable. Dans le cas contraire, même des "martyrs" célèbres comme Captain Marvel finissent par revenir régulièrement lors d'éphémères résurrections (ici Chaos War).



MILLA JOVOVICH
SAMUEL HADIDA
PRÉSENTE
RESIDENT EVIL
RETRIBUTION
3D
AU CINÉMA LE 26 SEPTEMBRE
ÉGALEMENT DISPONIBLE EN 2D DANS CERTAINES SALLES.
METROPOLITAN FILMEXPORT
WWW.RE5-3D.FR
Constantin Film

© 2011 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. in the U.S. and other countries. All rights reserved.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.